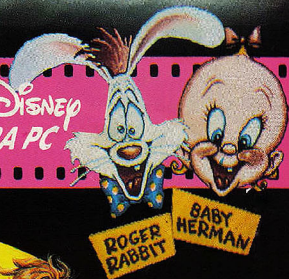
AÇÃO
103 ESTRATÉGIAS
EDITORA AZUL
GAMES
GAME GENIE
O ACESSÓRIO QUE
ENLOUQUECE
OS JOGOS NINTENDO
GAME GENIE
VIDEO GAME ENHANCER
CAMERICA
FILMES DE WALT DISNEY
VIRAM GAMES PARA PC
ROGER RABBIT
BABY HERMAN
3451 - Ed. 5 - Cr$ 1.150,00
STRIDER
E MAIS 18 LANÇAMENTOS
PARA MEGA E MASTER
AÇÃO GAMES
CLUBE
CADERNO DE
CLASSIFICADOS
E SERVIÇOS

PROG

- **Ribeirão Preto - SP**
  Informações - Fone: (016) 635-2322
- **Rio de Janeiro**
  Tijuca - R. Major Ávila, 242 Lj. F - CEP 20511
  Fone (021) 264-8336
- **Belo Horizonte**
  Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi - CEP 30110
  Fone (031) 225-8121
  Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 05
  Shop. São José
- **Brasília**
  SCLN - 313 Bloco E Lj. 64 - CEP 70766 - Fone: (061) 274-3311
- **Campo Grande - MS**
  Rua Pedro Celestino, 1717 - em frente
  ao Geraes - CEP 79100 - Fone (067) 624-5334
- **Vitória**
  R. Aleixo Neto, 1490 Lj. 1 - Praia do Canto - CEP 29050
  Fone: (027) 225-0639
- **BREVE!!**
  São José do Rio Preto (SP) - Salvador (BA)

• Franquias:

- **São Paulo**
  Perdizes - R. Paraguassú, 334 - CEP 05006
  Fone: 826-9460
  Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401
  Fone: 950-6329
- **Guarulhos-SP**
  Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone: 209-0971
- **Santo André-SP**
  R. Padre Manoel de Paiva, 120 (esq. R. das Monções)
  CEP 09070 - Fone: 440-9398
- **São Caetano do Sul-SP**
  R. Amazonas, 898 - CEP 09520 - Fone: 441-9429
- **Bragança Paulista-SP**
  Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998

O SUPERMERCADO DAS LOCADORAS POR TELEFONE

LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100
DDG (DDD Grátis)
(021) 800-9102
FAX (021) 359-7631

Pedido Mínimo Cr$ 25.000, - SEDEX GRÁTIS para compras acima de Cr$ 160.000,

Entre em contato conosco para conhecer o: **SAIBA I**

— Serviço de Acesso às Informações Básicas, **PROJETO LOCADORA - MODELO**, desenvolvido pelo Shopping Vídeo. Obtenha todos os detalhes e informações fundamentais para a montagem e gerenciamento da sua **VÍDEO LOCADORA** de filmes e games.

- ATENDIMENTO 24 HORAS
- ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRÁTIS
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
- VIDEOGAMES - CARTUCHOS
- PISTOLAS - ACESSÓRIOS
- ESTOJOS - EXPOSITORES

30.000 FITAS DE TODAS AS DISTRIBUIDORAS EM ESTOQUE

LOCADORAS MODELO
CAMPO GRANDE
VILA ISABEL
RIO COMPRIDO
RIO DAS OSTRAS
CAMPOS
MACAÉ
RJ

GRANDE VARIEDADE DE TÍTULOS NINTENDO MASTER SISTEM E MEGA DRIVE

PROMOÇÕES DE AGOSTO

PACOTES C/ 22 TÍTULOS A CR$ 9.990 CADA
PACOTES C/ 12 TÍTULOS A CR$ 12.990 CADA
PACOTES C/ 6 TÍTULOS A CR$ 16.990 CADA

DISTRIBUIDORA	TÍTULO
ABRIL	A DAMA E O VAGABUNDO
CBS-FOX	DURO DE MATAR
CBS-FOX	GUERRA NAS ESTRELAS
CIC VÍDEO	ALTA TENSÃO
CIC VÍDEO	CAÇADA AO OUTUBRO VERMELHO
CIC VÍDEO	CRAZY PEOPLE
CIC VÍDEO	DE VOLTA P/ O FUTURO II
CIC VÍDEO	DIAS DE TROVÃO
CIC VÍDEO	O PESTINHA
CIC VÍDEO	TARTARUGA NINJA
CIC VÍDEO	VÍTIMAS DE UMA PAIXÃO
COLUMBIA	VINGADOR DO FUTURO
EUROPA	MÁQUINA DOS SONHOS
GLOBO	INSPETOR FAUSTÃO
GLOBO	PRINCESA XUXA E OS TRAPALHÕES
JOVEM PAN	PASSAGEM PARA A ÍNDIA
JOVEM PAN	TEMPO DE MATAR
ACTION	AS GRANDES LUTAS DE ARTES MARCIAIS
ROLETEL	CARGA MÁXIMA
WARNER	ACIMA DE QUALQUER SUSPEITA
WARNER	FRANKENSTEIN - MONSTRO TREVAS
WARNER	ROCKY V

PRONTA ENTREGA RIO I
R. São Fcisco. Xavier, 378-A - Tijuca
CEP 20550
Rio de Janeiro - RJ
PABX (021) 284-1622
284-9500
FAX (021) 264-2698

PRONTA ENTREGA RIO II
Est. do Portela, 99/310
Madureira - CEP 21351
Rio de Janeiro - RJ
Tels.: (021) 350-4966
390-2573
FAX (021) 359-7631

AÇÃO GAMES

START

Naqueles momentos em que a gente perde a última vida, mesmo depois de tanto sacrifício e calos nos dedos, quem já não sonhou com algum poder mágico que nos transformasse em gamemaníacos invencíveis? Pois a sua AÇÃO GAMES orgulhosamente apresenta o Game Genie, um incrível acessório que vem aí para radicalizar com os games Nintendo. Esta edição também está super-recheada de lançamentos para o Master System e o Mega Drive — com destaque para *Strider*, premiado pela crítica internacional como o melhor jogo de 1990. E ainda tem filmes que viraram games para PC, lançamentos e estratégias para os portáteis, os games mais quentes no exterior, e muito mais para você devorar. Ataque!

GAME GENIE
Vem aí o acessório que enlouquece os jogos Nintendo (pag. 16)

PC
A nova onda nos States são os filmes que viraram games (pág. 52)

LANÇAMENTOS
Conheça a nova safra de games para Master e Mega que está chegando nas lojas (pág. 22)

AÇÃO GAMES CLUBE
Nas páginas centrais, um caderno de classificados e serviços

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO	REGULAR	BOM	ÓTIMO

Não perca o Supermapa
MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSIONS
Edição especial em breve nas bancas

CARTAS

CÓDIGOS SECRETOS

Truques do tipo seleção de fases ou para começar os games com mais vidas são feitos propositalmente pelos programadores ou surgem involuntariamente?
SILVANI MARQUES JR
Londrina, PA

Como é que vocês conseguem descobrir os códigos secretos dos jogos?
MARCOS FURLANETTO
São Paulo,SP

Vamos tentar responder as duas perguntas de uma só vez. As passwords e seqüências de comandos tipos B, A, Direcional para cima etc. já estão previstas quando o jogo está sendo produzido. Ou seja: os programadores inventam e colocam esses códigos nos games propositalmente. Aí o game é lançado no mercado, a moçada começa a bitolar e alguns fuçadores até podem descobrir os códigos mais fáceis. Mas normalmente o que acontece é que a própria empresa que o produziu divulga os macetes através de revistas especializadas, no boca a boca, ou de outras formas que façam a notícia se espalhar — e como espalha! Elas acabam chegando até nós através dessas revistas ou pelo conhecimento de nossos pilotos, que são muito bem informados.

TOP GAME

Gostaria de saber como é o videogame que eu vou ganhar — o Top Game, da CCE. Ele tem óculos 3D? Tem boa resolução gráfica? É compatível com o novo console da Nintendo, o Super Famicom?
JAIME LUÍS GROFF JR
Natal, RN

O videogame que você vai ganhar é compatível com o Nintendo de 8 bits. Assim, infelizmente, ele não aceita os cartuchos do Super Famicom ou Super NES, que são de 16 bits. O Top Game não tem óculos 3D, mas tem pistola laser para jogos de tiro ao alvo. Uma das vantagens desse console é que ele possui uma entrada para cartuchos padrão americano (72 pinos) e uma também para o padrão ja-

ponês (60 pinos), dispensando assim o uso de adaptadores. Seus joysticks são semelhantes aos do Nintendo americano, possuindo botão Direcional, dois botões para comandos e os de Start e Select. A resolução gráfica e a capacidade sonora são as mesmas dos outros videogames que seguem o padrão Nintendo, variando um pouco de jogo para jogo.

ALEX x MÁRIO

O Alex Kidd foi feito para concorrer com o Mário? Qual dos dois personagens é mais conhecido e mais vendido?

WALDIR ROCHA JR
Piçarras, SC

Assim como o Pac Man é o símbolo do Atari, Super Mário é o da Nintendo e Alex Kidd, o da Sega. Os dois personagens, na verdade, acabaram encarnando o espírito de competição que existe entre as duas empresas e realmente disputam a preferência dos gamemaníacos. E quem está ganhando essa briga é o Mário — afinal, a Nintendo é líder mundial em vendas de videogames. Somando o número de cartuchos de Super Mário 1, 2, 3 *e* Super Mário World *comercializados só nos Estados Unidos, chegamos a um total de 32,5 milhões de unidades. Não sabemos quantos cartuchos de Alex Kidd foram vendidos em todo o mundo, mas dificilmente eles ultrapassariam as vendas do Super Mário — o grande campeão dos videogames.*

TURBO GRAFX

Adoro a revista, mas fico um pouco chateado por não encontrar matérias sobre o Turbo Grafx. Não daria para falar um pouco dele? Onde eu posso encontrar jogos para esse videogame em minha cidade?

ALEX NESTOR DA SILVA
Rio de Janeiro, RJ

Lamentamos que você fique chateado com a gente, Alex, mas o motivo pelo qual não falamos de Turbo Grafx na revista é muito simples: infelizmente, pouca gente possui esse console no Brasil. Reconhecemos que o Turbo é um excelente videogame e prometemos fazer uma matéria especial sobre ele, ok? Por enquanto, procure os games para o seu console nas locadoras que anunciaram no caderno Ação Games Clube.

TARTARUGA 2

Como foi que vocês conseguiram o placar de 131 200 pontos na matéria sobre as *Tartarugas Ninja* (edição de maio) se o máximo que eu já consegui foi 931 pontos?

BRUNO VETORE AGUIAR
Petrópolis, RJ

Não fique achando que você está fazendo pouco ponto, Bruno. O cartucho que nós usamos para fazer a matéria é de padrão japonês, que tem uma pontuação completamente diferente do padrão americano — o que você usou, no caso. É pelo mesmo motivo que os códigos que demos na matéria não funcionaram com você.

COMPATIBILIDADE

Gostaria de saber se existem versões para videogame dos seguintes jogos de PC: *Green Beret, Grand Prix Circuit, Lakers vs. Celtics* e *Kings of the Beach.*

EMANOEL BEZERRA DE MENEZES
Vila Velha, PR

O Green Beret *tem uma versão para Nintendo, o* Lakers vs. Celtics *para o Mega Drive (disponível só no exterior),* Kings of the Beach *para Nin-*

tendo. Do Grand Prix Circuit *não conhecemos nenhuma, mas se ficarmos sabendo daremos um toque.*

COMPATIBILIDADE

Gostaria de saber se o Super Charger é compatível com o Phantom System ou outro videogame.
JOÃO PAULO MARCONDES
Rio de Janeiro, RJ

É sim, João Paulo. Ambos são consoles padrão Nintendo, com a única diferença que o Charger utiliza cartuchos formato japonês — de 60 pinos —, enquanto o Phantom utiliza o formato americano — de 72 pinos. Seu videogame também é compatível com o Dynavision, Top Game, Bit System e Hi Top Game.

PREÇOS

Por que vocês não fornecem o preço dos jogos e consoles?
LUIZ EDUARDO ZANIS
Rio do Sul, SC

Se em nosso país não existisse esse monstro chamado inflação, até que poderíamos publicar o preço das coisas. Mas, no meio tempo entre o fechamento da revista e o seu lançamento nas bancas, poderia acontecer alguma modificação nos preços, de modo que a informação chegaria desatualizada aos nossos leitores. Depois eles ficariam achando que era erro nosso. Se um dia o preço das coisas parar de subir, teremos prazer em prestar mais esse serviço aos nossos leitores.

AMIGA

Onde posso encontrar jogos para o computador Amiga? Vocês não poderiam dar algumas dicas?
DANIEL CHRISTIANO CARDOSO
São Paulo, SP

Bem pertinho da sua casa, Daniel, tem uma locadora onde você poderá encontrar uma infinidade de jogos para o seu Amiga: é a Dimensão Vídeo, na rua Santa Virgínia, 107. O pessoal de lá manja tudo desses jogos e terá prazer em dar umas dicas pra você.

JOGOS IGUAIS

Cartuchos da Sega e da Nintendo com jogos iguais têm a mesma resolução gráfica e sonora? Gostaria também de saber como usar os códigos que aparecem no Top Secret, com todas aquelas letras, se o joystick dos videogames só tem as letras A e B.
LOURIVAL BARBOSA DO AMARAL
Itaim Paulista, SP

Ah, Lourival, não vai me dizer que até hoje você não experimentou nenhum código por causa disso... Nos jogos que aceitam passwords, aparece uma tela com todo o alfabeto e, às vezes, também números, bastando selecionar a letra ou algarismo desejado usando o controle Direcional. Experimente, você vai curtir! Quanto à sua primeira pergunta, diríamos que apesar de os consoles Sega e Nintendo pertencerem à mesma geração tecnológica, na prática as versões de um mesmo jogo apresentam características diferentes. O jogo After Burner, *por exemplo, é melhor na versão Nintendo, enquanto o* Shinobi *é melhor no Master. Só vendo mesmo para conferir.*

DIFERENÇAS

Acho engraçado que existam diferenças entre cartuchos de padrão japonês e americano para um mesmo jogo. Por que isso acontece?
DANILO FERREIRA DE QUEIROZ
São Paulo, SP

Realmente, essas diferenças entre cartuchos de um mesmo jogo dão um nó na cabeça da gente. O nosso amigo Bruno, a cuja carta respondemos também nesta edição, ficou encafifado com o número de pontos do game Tartaruga Ninja 2 *que utilizamos numa superestratégia. Essas diferenças acontecem por causa dos jogos piratas. Quando são copiados do original, certos games sofrem modificações e acabam ficando com características diferentes do cartucho original. O das* Tartarugas Ninja 2, *por exemplo, tem cópias piratas em que você começa o jogo com nove vidas ou trinta vidas! Por isso, não estranhe se algum código não entrar no seu game ou se determinada dica não funcionar: são os males da pirataria.*

DYNAVISION

Qual é a diferença entre Dynavision I, II, e III? Qual destes é compatível com o Top Game e Super Charger?
FREDERICO BELO DE OLIVEIRA
Rinápolis, SP

O videogame Dynavision I é compatível com o padrão Atari, enquanto os II e III são padrão Nintendo 8 bits. A diferença entre eles é que o III foi lançado recentemente e traz uma série de inovações, como o duplo sistema de encaixe — para cartuchos de 60 e 72 pinos —, joysticks tipo manche de avião e com saída para fone de ouvido.

PHANTOM OU MEGA DRIVE?

Estou em dúvida se compro um Phantom System ou um Mega Drive. Será que não existe um adaptador para os jogos de um entrar no outro?
ANDRÉ GONDIN OLIVEIRA
Teresina, PI

Você terá de fazer uma opção entre os dois, André, pois Phantom e Mega Drive são totalmente incompatíveis, não existindo nenhum adaptador que permita a troca de jogos.

FOLHETOS DO MASTER

Peço que vocês me mandem folhetos sobre o Master System II e seus lançamentos.
DANIEL HENRIQUE MIRANDA
Dois Córregos, SP

A melhor maneira de ter acesso aos catálogos técnicos do Master System e seus cartuchos é associar-se ao Master System Clube, da Tec Toy. A inscrição é gratuita e, ao fazê-la, você receberá infomações sobre as novidades para o seu videogame, dicas de jogos e recordes. Mande sua carta para a Av. Ermano Marchetti, 576, São Paulo, SP — CEP 05038.

32 BITS

É verdade que existe um Mega Drive de 32 bits? Se existir, a Tec Toy vai lançar?
ANDRÉ GUSTAVO VANNI BERTONI
Poços de Caldas, MG

Realmente existe por aí um boato de que a Sega do Japão estaria trabalhando no desenvolvimento de um videogame de 32 bits, que receberia o nome de Giga Drive. Ficamos a par dessa fofoca através de uma revista americana. Por enquanto não há nada de oficial, mas não seria de estranhar se um dia a Sega anunciasse o lançamento de um console de 32 bits. Afinal, a tecnologia está sempre evoluindo e a tendência é que tenhamos videogames cada vez mais sofisticados.

Escreva para a AÇÃO GAMES — Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479, São Paulo — SP. Reservamo-nos o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.

Brinquedos Laura

SUPER FITAS EM PROMOÇÃO ESPECIAL ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

TEC TOY

GAME GEAR DA TECTOY COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

LINHA DE MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE - GAME BOY NINTENDO - PHANTOM SYSTEM

SUPER CHARGER - MINI GAMES (CASIO - NINTENDO - TEC-TOY)

- Acessórios
- Grande variedade de jogos

• Facilita-se pagamento • Aceita-se cartão de crédito

• Vendas via sedex p/ todo Brasil

- Morumbi Shopping - Piso Térreo **Fones: (011) 531-7293/535-5261**
- Shopping Paulista - Piso Maestro Cardim **Fones: (011) 251-2818/289-1058**

AÇÃO GAMES PROMOÇÃO AÇÃO GAMES

CRIE O SEU DESENHO E CONCORRA

São 2 Phantom System e 200 camisetas exclusivas para os melhores desenhos. Você não pode perder. Crie um desenho de sua livre escolha usando os games como tema e detone.

O desenho deve ter no máximo 21 x 28 cm e vir acompanhado desta ficha de inscrição que pode ser xerox. Leia atentamente o regulamento e boa sorte.

Editora Azul S/A.
Av. Nações Unidas, 5777
São Paulo - SP
CEP 05479
PROMOÇÃO
Crie o seu desenho e concorra

EDITORA AZUL

REGULAMENTO

01) A promoção "Crie o seu desenho e concorra" é um concurso artístico/cultural promovido pela revista AÇÃO GAMES, aberto à participação de qualquer pessoa residente em território nacional. **02) Para participar o leitor deverá fazer um ou mais desenhos a respeito de games. 03)** Cada desenho deverá ser enviado com cupom ou xerox deste para "Revista AÇÃO GAMES", Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479. Só concorrerão cupons corretamente preenchidos. **04)** Os desenhos devem ser enviados até 16/09/91. Vale a data de postagem no correio. **05)** Caberá a uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar os 202 desenhos. **06) A comissão levará em consideração a criatividade e originalidade de cada desenho concorrente.07)** A decisão da comissão julgadora é soberana e irrecorrível. **08)** O julgamento será feito dia 20/09/91 às 14 horas na sede da Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777, São Paulo. **09)** Serão escolhidos os 202 melhores desenhos, que por cessão de direitos autorais receberão os seguintes prêmios: — 2 Phantom System e 200 camisetas. **10)** Os vencedores serão avisados por telegramas e terão seus nomes publicados na Edição n.º 07 do mês de novembro. **11)** Todos os desenhos enviados não serão devolvidos, e os premiados tornar-se-ão propriedade da Editora Azul. **12)** Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul, bem como seus familiares.

Promoção (ou concurso) exclusivamente artístico e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, nem vinculação destes a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço aberta a qualquer pessoa que queira participar, com exceção dos funcionários da Editora Azul, e das empresas que apoiam esta promoção, de acordo com a lei n.º 5768, Decreto n.º 70.951, art. 30.

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Telefone: __________ Cep: __________ Sexo: ______ Idade: ______

Bairro: ______________________________

Cidade: ____________________ Estado: __________

Nome da escola: ____________________ Grau: __________

Tem videogame? ____________________ Marca: __________

Modelo: ______________________________

Frase: ______________________________

BUSTER DOUGLAS (Mega Drive)

Vocês têm alguma dica para derrotar o James Buster Douglas?
CLÁUDIO RIBEIRO DOS SANTOS
Guarulhos, SP

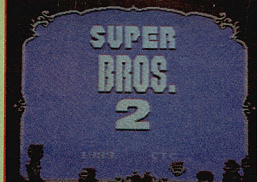
A manha para pôr o grandalhão a nocaute é dar vários socos por segundo — o máximo que você conseguir — na cabeça e no fígado.

ALTERED BEAST (Master System)

Qual é a melhor estratégia para passar daquele monstro que solta olhos sem perder muitas vidas?
LUÍS FELIPE MARTINS OLIVEIRA
Santos, SP

Você tem de estar na forma de dragão, voando na altura dos olhos dele. Atire sem parar quando ele interromper seus ataques por alguns instantes.

SUPER MARIO 2 (Nintendo)

No mundo 1-2, quando a gente pega a chave dentro do segundo vaso, surge um rosto. O que eu faço depois?
RAPHAEL MOREIRA TOTH
São Paulo, SP

Quando isso acontecer você tem de largar a chave. O rosto vai embora, você pega a chave novamente e então pode abrir a porta sossegado.

OUT RUN (Master System)

Gostaria que vocês me dessem alguma dica para o jogo *Out Run*, que aliás é muito legal.
MARCELO T. DE CARVALHO
Santo André, SP

Este jogo é de pura habilidade manual, Marcelo, e você terá que ser um ás no volante para desempenhar bem. Uma diquinha que poderá ajudá-lo é que, quando você estiver derrapando nas curvas, apenas solte o acelerador e o carro recuperará a estabilidade.

DOUBLE DRAGON (Nintendo)

Gostaria de saber alguma manha para vencer neste jogo.
ADROALDO B. BOSCHI
Nova Petrópolis, RS

Para um melhor desempenho neste game, o melhor é não pegar as armas que os inimigos deixam quando vencidos; o uso desses itens gastará seus corações mais depressa. Jogar com as mãos limpas é a melhor estratégia.

DOUBLE DRAGON (Master System)

Não estou conseguindo passar daqueles brutamontes da última fase. Tem um jeito de ganhar vidas neste estágio?
EMERSON OLIVETTI
União da Vitória, PR

Tém sim, Emerson. Na hora em que você entrar nesta fase, fique pulando até 30 vezes para obter um Continue infinito.

NINJA GAIDEN (Nintendo)

Como é que eu faço para matar o Jaquio, chefe da fase 6-4? Será que neste jogo não existe alguma manha para dar invencibilidade, seleção de fases etc.?
AUDREY R.B. BALDIN
Santo André, SP

Infelizmente, Audrey, não existe nenhum truque deste tipo — você terá de vencer o jogo na raça, mesmo. Para arrasar o Jaquio, fique no meio da tela e jogue os tiros de fogo enquanto ele fica voando por cima de você. Garantimos que o chefe vai virar churrasquinho.

TARTARUGAS NINJA (Nintendo)

Como eu faço para passar da terceira fase, que é aquela em que a gente dirige o furgão?
SÉRGIO MARCELO CASTILHOS
Santiago, RS

Você tem de pegar o míssil no primeiro prédio e com ele estourar as barreiras, orientando-se sempre pelo mapa. A saída desta fase está no canto superior esquerdo.

DOUBLE DRAGON 3 (Nintendo)

Vocês sabem de algum truque para conseguir mais vidas, selecionar fases ou obter mais de um Continue? Gostaria de saber também se é possível fazer o personagem abaixar-se.
FERNANDO ROSSATO A. SANTOS
São Paulo, SP

Double Dragon 3 *é um daqueles jogos que só se vence com pura habilidade manual, Fernando. Só existe o Continue normal depois da quarta fase, que é a da Itália. O único momento em que o seu lutador se abaixa é quando ele arma uma voadora: nesse instante, ele dá uma abaixadinha para tomar mais impulso.*

PRECISA DE SOCORRO?
Mande uma carta para a redação de AÇÃO GAMES — Seção SOS GAMES, av. das Nações Unidas, 5777, 3.º andar, CEP 05479

Família Adams vira game

A esquisita e engraçadíssima família Adams — aquela do antigo seriado para a TV — já está nos consoles Nintendo e agora também vai virar game em Compact Disc Laser para o Turbo Grafx, sistema de 16 bits da NEC. A data de lançamento deve ser novembro, quando também estréia nos cinemas americanos um filme da Paramount Pictures com os mesmos personagens. Do jeito que os Adams são divertidos e atrapalhados, o game deve ser hilário.

Ranking dos jogos Nintendo nos Estados Unidos

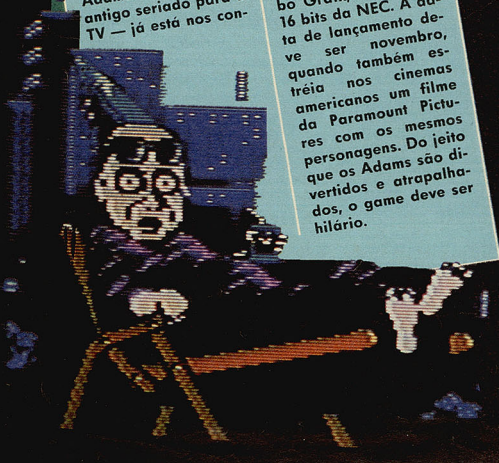
Na última pesquisa da Nintendo com os gamemaníacos americanos, o jogo *Tartarugas Ninja 2* foi apontado como o mais popular da temporada. Em segundo lugar vem *Super Mario Bros. 3*, há dezesseis meses um dos games mais detonados nos Estados Unidos. A terceira colocação está com *Mega Man 3*. Quem está subindo mês a mês no ranking e começa a ameaçar a posição dos veteranos é *Bart Simpson vs. Space Mutants*, que já ocupa o sexto lugar. Veja no quadro os dez games que os americanos estão bitolando mais ferozmente nos últimos tempos.

Posição	Jogo	Há quantos meses está no ranking
1	Tartarugas Ninja 2	6 meses
2	Super Mario Bros. 3	16 meses
3	Mega Man 3	5 meses
4	Final Fantasy	10 meses
5	Startropics	3 meses
6	Bart Simpson vs. Space Mutants	2 meses
7	Crystalis	6 meses
8	Dr. Mario	5 meses
9	Dragon Warrior 2	6 meses
10	Tetris	14 meses

Clássicos do Mega vão para o Super NES

Os excelentes games de esportes *John Madden Football, PGA Tour Golf* e *Lakers vs. Celtics* terão também uma versão para o Super NES. Produzidos originalmente para Mega Drive e IBM PC pela Electronic Arts, estes games serão aperfeiçoados para aproveitar ao máximo as características do console de 16 bits da Nintendo.

O Panther michou?

A revista americana *Video Games & Computer Entertainment* foi especular como está o desenvolvimento do Panther, videogame de 16 bits da Atari, e ouviu a seguinte resposta: o projeto está parado. A informação ainda não é oficial, mas segundo a revista ela foi dada por uma fonte confiável. Se a história for mesmo verdadeira, é uma pena: o Panther seria um videogame ainda mais poderoso que o Super NES. Já pensou?

NOVIDADES MADE IN JAPAN

Os mais novos sucessos para Nintendo 8 bits

Os games em que os japoneses estão se viciando atualmente ainda não são conhecidos por aqui (infelizmente). Um deles é *Hiryu No Ken, da Culture Brain*, um delirante jogo de luta que reúne boxeadores karatekas e gigantes da luta-livre. Neste game de pura pancada, cada jogador pode realizar nada menos que 80 golpes diferentes (!!) para defender-se, atacar e até jogar longe os adversários. E tem mais: podem participar até oito jogadores ao mesmo tempo em competições coletivas. Sai ZING e POW pra todo lado.

Outro sucesso japonês para Nintendo 8 bits (que eles chamam de Famicom) é *Bomberman 2*, da Hudson Soft. Na nova versão deste título já conhecido pelos brasileiros, pode-se jogar com até três bombermen ao mesmo tempo, o que aumenta muito a tensão emocional do jogo. Três homenzinhos detonadores na tela devem produzir, juntos, o barulho de um incêndio numa loja de fogos de artifício.

Jogo de guerra para o Mega Drive

Entre os fãs do videogame de 16 bits da Sega está estourando um jogo que simula um fato histórico da Segunda Guerra Mundial: a invasão do Exército nazista à Polônia, ocorrida em setembro de 1939. Os combates são travados em 42 diferentes cenários com graus crescentes de dificuldade. Aí vai seu nome: *Adobansudo Daysenryaku* (ufa!), ainda sem tradução.

Copa do Mundo, rolando nas telas do PC Engine

Outro videogame de 16 hits bastante popular no Japão é o PC Engine da NEC. Os proprietários desses consoles andam bitolando um jogo chamado *Power Eleven* (Hudson Soft), um simulador da Copa do Mundo de Futebol. São ao todo doze times, incluindo Alemanha, Argentina, Itália e Brasil (que pelo menos no game é um dos times mais fortes). Sem se esquecer do Japão, é claro (que pelo menos no game é um dos participantes da Copa).

Mega Drive com jogos em CD

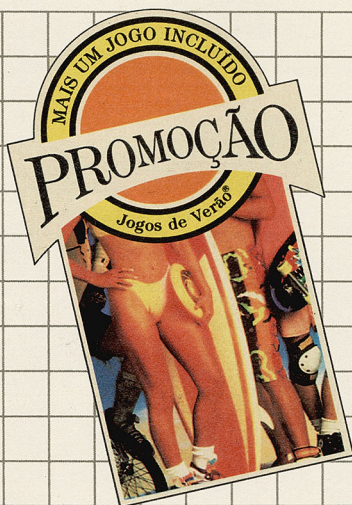
A Sega está lançando, no Japão, uma leitora de jogos em Compact Disc para o Mega Drive. O Mega CD — como foi batizado o acessório — já vinha freqüentando feiras no Japão e deixando todo mundo com água na boca. Junto com ele, estão sendo lançados oito jogos em CD. A Sega pretende comercializar o aparelho nos Estados Unidos a partir de abril. Aguarde em nossas próximas edições mais detalhes sobre o assunto.

Nintendo Americana, faturando os tubos

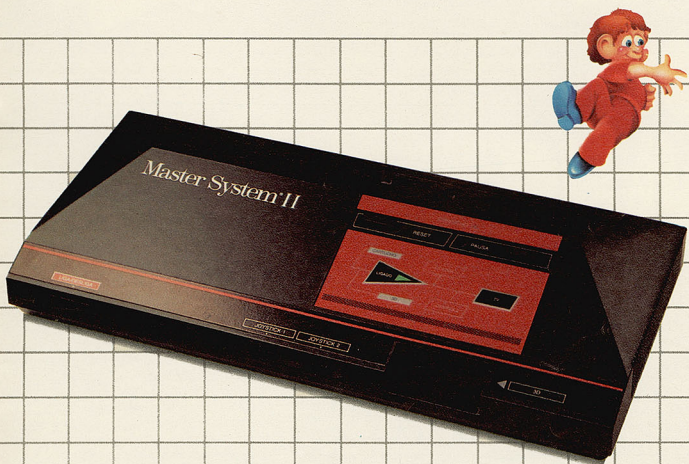
O novo videogame Super NES (16 bits) mal começou a ser vendido nos States e a Nintendo americana já está vendo muitos cifrões. Com o lançamento do novo produto, ela pretende faturar nada menos que quatro bilhões de dólares ainda este ano. Com toda essa grana, dá pra comprar 400 mil automóveis Kadett.

SimCity, o campeão do Super Famicom

Lançado pela Nintendo em abril, o game *SimCity* tem estado desde então entre os campeões da preferência nacional no Japão. Neste jogo tipo adventure você recebe um terreno vazio e constrói uma cidade, administrando-a como se fosse o prefeito. O objetivo é fazer a cidade crescer, atendendo às suas necessidades — transportes, moradia, serviços públicos etc... Se houvesse uma faculdade para políticos no Brasil, pilotar *SimCity* seria uma das matérias. O game é uma mania tão grande no Japão que a revista especializada *Hippon Super* chegou a promover um debate entre três fanáticos jogadores que chegaram a formar cidades com mais de 500 mil habitantes, uma verdadeira façanha.

Master S

JÁ VEM COM O JOGO ALEX KIDD
COM O CARTUCHO JOGOS D

Aproveite que agora o Master System® II vem com o
Compre logo o seu que esta

*Acompanha 1 joystick.

ystem®II.*

NA MEMÓRIA E AGORA TAMBÉM
E VERÃO NA EMBALAGEM.

cartucho Jogos de Verão totalmente grátis para você.
promoção é por tempo limitado.

*OS ÓCULOS 3-D E A PISTOLA LIGHT PHASER
SÃO COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II
E VENDIDOS SEPARADAMENTE.

DEU A LOUCA NOS GAMES

A partir de outubro, a CCE começa a importar o Game Genie, um revolucionário acessório capaz de modificar os jogos da Nintendo

Apesar das emoções e desafios que os jogos proporcionam, todo gamemaníaco gostaria, no fundo, de um dia experimentar o sonho de ser imbatível. De fazer o personagem do seu game aprontar mil loucuras, atropelar os inimigos, andar pelo ar como se fosse um astronauta, detonar pra valer. Se esse também é o seu sonho, anime-se: vem aí o Game Genie, a invenção mais genial dos últimos tempos em matéria de videogame.

Ele é um acessório mágico, capaz de acessar a lógica dos jogos padrão Nintendo e criar efeitos especiais, como invencibilidade, energia e vidas infinitas, armas ou poderes ilimitados e outras loucuras. Imagine que num game como o *Super Mario 3* você poderá fazer o bigodudo tornar-se invencível e atropelar todos os inimigos no reino de Koopa, ou ainda começar pelo mundo que quiser. É bom demais para ser verdade...

Mas não precisa se beliscar, porque você não está sonhando. Esta maravilha existe e vai ser importada a partir de outubro pela CCE. Ela irá custar, no mercado nacional, o equivalente a um cartucho Nintendo importado. Vá juntando uma graninha ou pedindo aquele empréstimo para os velhos porque você não vai querer ficar por fora desta.

Fruto proibido — O Game Genie foi criado no ano passado pela Camerica, uma empresa americana de jogos eletrônicos. Ele é muito parecido com um daqueles adaptadores que a gente usa para colocar jogos padrão japonês em consoles compatíveis com o Nintendo americano. Na entrada de baixo, encaixa-se o cartucho. A entrada de cima é para conectá-lo ao console. Aí você liga o seu videogame e... surpresa!

Quando o console é ligado, em vez da tela de apresentação do jogo que você está usando, surge a tela de códigos do Game Genie. Ela tem as letras do alfabeto e três linhas tracejadas para você digitar até três passwords. São estas senhas que provocam os efeitos especiais no game, interferindo em sua lógica de programação.

Para ter vidas infinitas em *Super Mario 3*, é preciso digitar o código SLXPOVS, por exemplo. Já no *Mega Man 2*, a senha PANALALE permite que você comece com nove vidas.

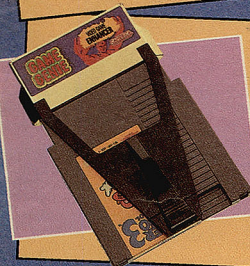
Estes e mais outras centenas de códigos estão no manual de passwords que acompanha o Game Genie. Lá você encontrará senhas para aproximadamente 200 jogos — de *Contra* e *Castlevania* a *Mike Tyson's Punch Out*, *Rambo* e *Tartarugas Ninja*. Como o Game Genie acessa a lógica dos jogos Nintendo, que é sempre a mesma, poderão surgir futuramente outros manuais com os jogos mais recentes — *Mega Man 3*, *Battletoads* etc.

Apesar de genial, este acessório teve sua comercialização proibida nos Estados Unidos. É que a Camerica desenvolveu o Game Genie sem a autorização da Nintendo, que por sua vez não gostou nem um pouco do novo produto e entrou com uma ação na Justiça americana para suspender as vendas. Já no Canadá, a Nintendo não conseguiu proibir a venda do acessório e ele pode ser livremente comprado lá. Muitos americanos que viajam para aquele país trazem o Game Genie na bagagem, é claro.

SUPER MARIO MUITO LOUCO

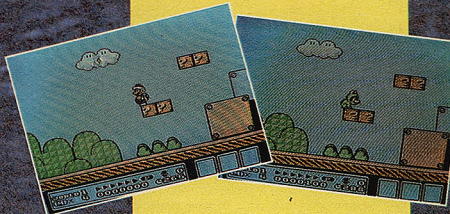
Em *Super Mario 3,* o Game Genie permite a realização de 41 efeitos especiais. Só as modalidades de saltos são seis. Cada pulo é mais alto que o outro, até chegar no "salto lunar": ele é tão alto que Mario some da tela por alguns segundos. Outro efeito interessante é o salto skywalker, com o qual Mario caminha no ar como se estivesse flutuando.

Você poderá ainda fazer seleção de fases e começar o jogo como raccon, sapinho, tanooki ou fire Mario. Outro efeito chocante é a velocidade turbo. Com ela, Mario é capaz de decolar e voar como se estivesse com a roupa de raccon, só que mais baixo. Agora, irresistível mesmo é a invencibilidade. Você poderá passar batido pelos inimigos, tomando cuidado apenas com os abismos e buracos. Com estes, não tem jeito.

1. Quando você liga o console com o Game Genie, surge esta tela para a entrada de códigos. Leia atentamente as instruções do manual para operar corretamente o aparelho.

2. O acessório deve ser montado como um adaptador. Ele tem uma entrada para o cartucho e outra para o console.

3. Observe em que posição fica o Game Genie quando usado com cartucho e console padrão americano.

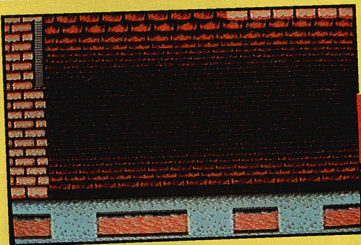
4. Se o cartucho ou console usado for padrão japonês, é preciso usar ainda o adaptador apropriado. *Atenção: o funcionamento do Game Genie só é garantido com jogos originais da Nintendo americana. Games padrão japonês podem não aceitar alguns códigos.*

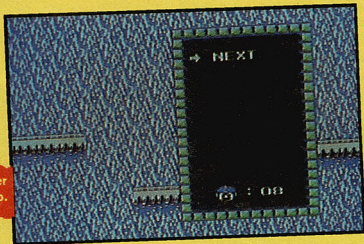
5. Com o salto lunar, Mario sai da tela por alguns segundos.

6. Nosso herói pode começar o jogo com a roupa de tanooki...

7. ...ou de sapo, se preferir.

Foto de Fundo: Martin Gurfein Azul

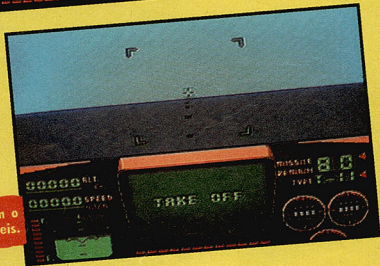
MEGA MAN RADICAL

Você vai barbarizar em *Mega Man 2* com o Game Genie. Que tal começar o jogo com vidas infinitas? Pode-se escolher também por iniciar com apenas uma (que dureza!), seis ou nove vidas. A arma normal que o robozinho carrega pode adquirir o poder explosivo. E na seção de superpulos, estão à sua disposição as opções salto lunar e skywalker. Com estes efeitos, Mega Man vai fazer o dr. Willy tremer nas bases!

8. Mega Man também pode dar saltos lunares.

9. Escolha com quantas vidas quer começar o jogo.

TOP GUN INDOMÁVEL

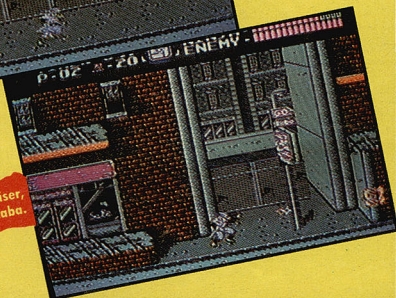
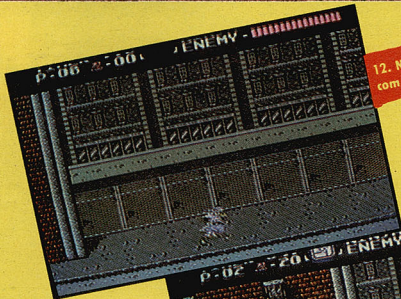
Você vai se sentir o próprio Tom Cruise ao pilotar seu caça com os superpoderes do Game Genie. É possível começar o jogo logo de cara com um infinito número de mísseis. Se preferir, decole com o dobro de mísseis hound, wolf ou tiger. Seu problema é combustível? Não se preocupe, existe um código para que ele não acabe nunca mais. Experimente ainda a sensação de ser imune aos ataques inimigos ou selecionar fases.

10. Com uma carga infinita de mísseis, o marcador não sai do 10.

11. Você pode também decolar com o dobro da carga normal de mísseis.

NINJA GAIDEN ARRASADOR

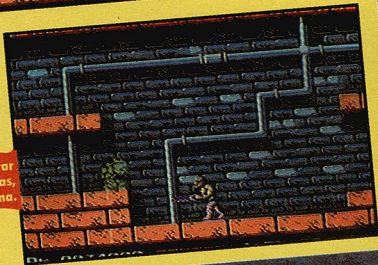
O bom do Game Genie quando usado para o jogo *Ninja Gaiden* é que ele conserva os poderes do personagem — mesmo que você detone de gastar as armas. Existem códigos que permitem gastar shurikins ou roda de fogo sem a perda de poder espiritual. Os itens restauradores de força fazem o seu medidor encher inteirinho de uma vez. Além de toda essa mamata, você poderá começar com seis, nove ou infinitas vidas.

12. Ninja Gaiden: começando com nove vidas.

13. Gaste quantos shurikins quiser, pois o poder espiritual não se acaba.

TARTARUGAS NINJA INVENCÍVEIS

Cowabunga! Se as tartarugas já botavam pra quebrar, imagine agora com o Game Genie! Este jogo não permite ficar com vidas infinitas, mas em compensação você poderá armar-se até os dentes. Existe um código que permite pegar 50 armas de cada vez, ou ainda acumular as armas que você for achando no decorrer do jogo. Mas não tente bancar o espertinho e conjugar estes dois comandos, pois não dá certo (veja a foto 15). As tartarugas podem ainda não sofrer danos com a maioria dos inimigos e restaurar todas as energias com um único pedaço de pizza.

14. Você pode recolher 50 armas a cada vez ou acumular todas que encontrar no jogo...

15. ...mas não tente juntar as duas coisas, pois ficará sem nenhuma.

CUIDADO COM A POLÍCIA RODOVIÁRIA.

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MEGA DRIVE

Games de sucesso no exterior estão sendo lançados aqui no Brasil nesta temporada

STRIDER

Este jogo foi simplesmente considerado como o melhor de 1990 nos Estados Unidos. E não é para menos: *Strider* é um game com cenários belíssimos, músicas chocantes e um grau de desafio que é de dar água na boca. Pra resumir, é um jogo animal. O personagem principal é Ryu, guerreiro com habilidades acrobáticas e também de homem-aranha: ele consegue andar de cabeça para baixo na maior! Arrasando os inimigos com uma lâmina mágica, ele também conta com a ajuda de panteras e águias mecânicas. Sua especialidade é dar grandes saltos, equilibrar-se em telhados e descer ribanceiras. Você vai amar.

Dynamite Duke

No ano de 2091, a camada de ozônio que envolve a terra deteriora-se e condena a humanidade. Surgem seres mutantes que querem dominar o planeta, e apenas Dynamite Duke pode combatê-los. Com seu braço biônico, capaz de golpes poderosíssimos, ele enfrenta os seres liderados pelo doutor Ashe. Duke também maneja uma potente metralhadora para dizimar o exército de mutantes. Game de muita ação.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

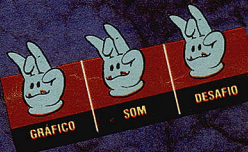
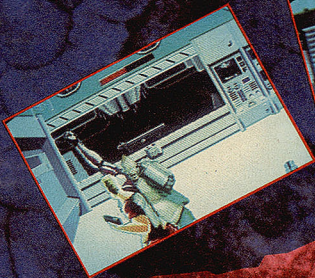
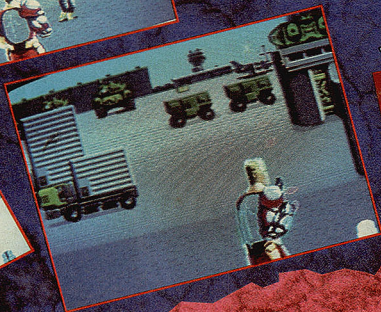
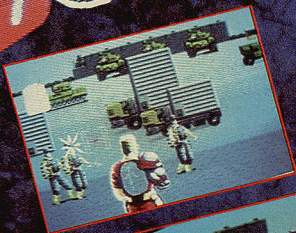
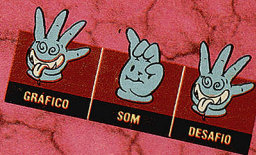
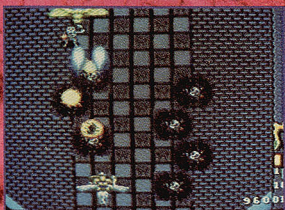
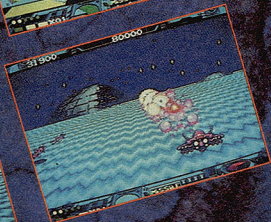
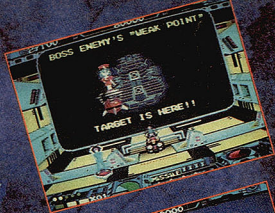
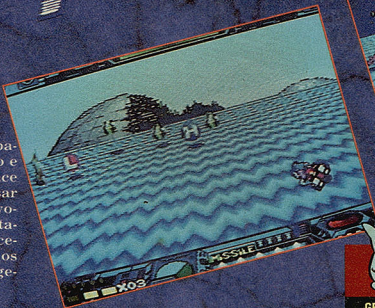
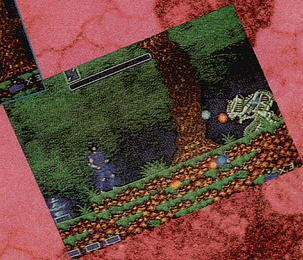
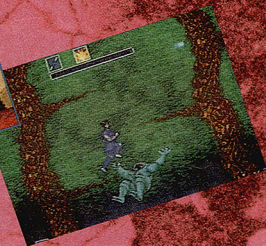
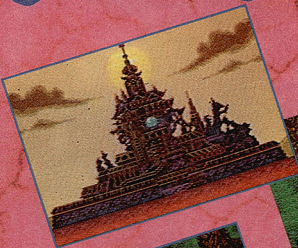
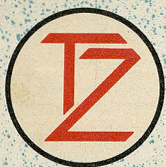
Elemental Master / Helios

Typhon, o terrível ditador da escuridão, quer definitivamente mergulhar a Grécia nas trevas. Ele raptou Artemis, a deusa da Lua, e desencadeou uma verdadeira guerra com Apollo, o deus do Sol. Galopando seu cavalo alado, Apollo move céus, terras e oceanos em busca de Artemis. Mas para tê-la de volta, será preciso enfrentar seres mitológicos poderosos como a Medusa e Fênix em estágios cheios de ação.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MEGA DRIVE

BURNING FORCE

Nesta fantástica batalha espacial, você dirigirá as motos a jato e os caças da esquadrilha dos Space Fighters. Antes é preciso passar nos cinco dias de testes, em que você precisa aprender a usar corretamente suas armas e naves. Em cenários bonitos e bastante variados há uma legião de robôs e alienígenas hostis.

MYSTIC DEFENDER

Yamato é um guerreiro com poderes mágicos que precisa penetrar no castelo do Imperador do Mal e salvar sua amada Alexandra. Tarefa, aliás, que não será nada fácil, pois o castelo está guardado pelas mais asquerosas criaturas. São larvas gigantes, aranhas, sapos, duendes e esqueletos que estão muito a fim de triturá-lo. Mas não se intimide: seus poderes mágicos são suficientes para tostar os inimigos em enormes labaredas.

TZ

COLOQUE A TZ NA MEMÓRIA DO SEU GAME. ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS

ESTOJOS P/ GAMES
Proteje e organiza seus cartuchos.

CARTUCHOS P/ GAMES
Grande variedade de cartuchos para todos os modelos de videogames.

GAME BAG
Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-Impacto e impermeável.

GRANDE VARIEDADE DE ESTANTES P/ GAMES.

TEMOS TUDO PARA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES

(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC.)

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

Atendemos de 2ª a 6ª das 8:00 às 20:00 hs e aos sábados até às 19:00 hs.

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE À:
Rua dos Buritis, 436 - São Paulo - CEP 04321 - Tel: (011) 578-7277 - Fax: (011) 578-1031
Junto a Estação Jabaquara do Metrô

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS – MASTER SYSTEM

Novos games de ação, aventura, esportes e estratégia estão chegando ao mercado este mês

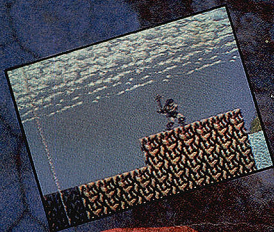
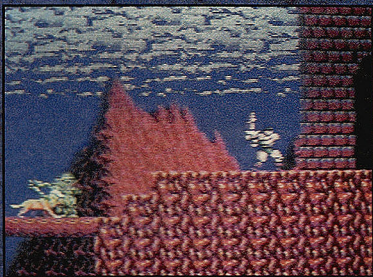
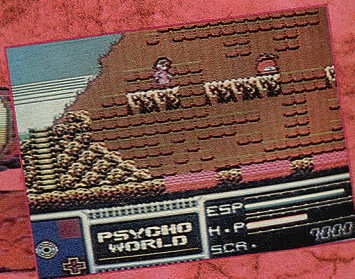
Golvellius

Este é um jogo perfeito para os fuçadores, pois você terá que percorrer desertos, montanhas, oceanos, cavernas e labirintos infestados por demônios. *Golvellius* é um game com muitas fases e um grau de dificuldade que cresce a cada instante, mas, em compensação, tem senhas para você retomar o jogo de onde parou. Falando em senhas, anote esta: VHCU BTOZ 5U74 D8TB M4DU 87LK ZREW MSFT. Com ela, você já começa o game com 80 mil em ouro. Basta digitá-la e iniciar o jogo eliminando todos os inimigos que puder para acumular a quantia rapidamente.

Strider

A versão de *Strider* para o Master System é muito parecida com o jogo para o Mega Drive e não fica devendo nada em matéria de emoção, beleza e desafio. Conduza o valente Ryu nesta aventura para salvar o planeta Terra do domínio do Grande Mestre e seu exército de malfeitores.

Este game lembra um pouco o classico *Golden Axe*, com personagens grandes e surpreendente definição gráfica para o padrão Master System. Um bom jogo para fuçadores, pois no mundo de Semia existem cavernas, labirintos e portas para explorar. Para eliminar os chefes mais rapidamente, corra em direção a eles e crave a espada com vontade.

GRAFICO | SOM | DESAFIO

PSYCHO WORLD

Dr. Knavik é um cientista maluco que fazia experiências com monstros. Um dia, seu laboratório explodiu libertando todas as criaturas — que não apenas escapam como ainda levam uma refém. Sua missão é destruir estes seres horripilantes, que quando desaparecem libertam letras. Fique atento a estas letras: elas podem ajudá-lo muito mais do que você imagina.

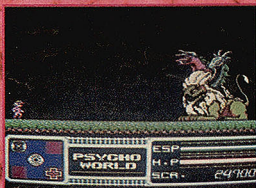
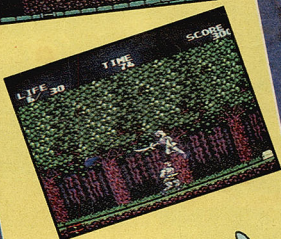
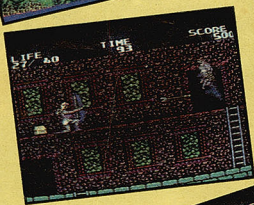
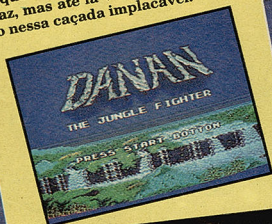



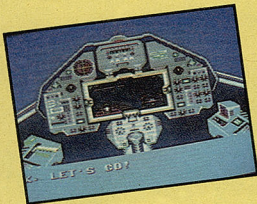
GRÁFICO | SOM | DESAFIO

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS –MASTER SYSTEM

DANAN

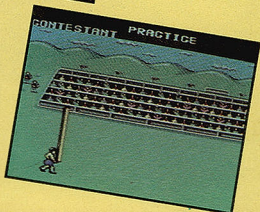
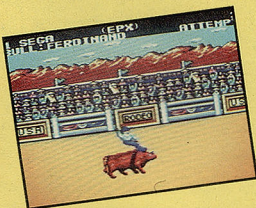
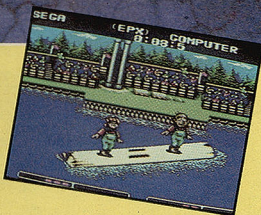
O jovem Danan, único sobrevivente de um terrível desastre aéreo, foi criado por Jimba, habitante do mundo de Gian. Um dia, o pai adotivo de Danan é cruelmente assassinado e o jovem parte em busca de justiça. Somente no dia em que a morte de Jimba for vingada é que o guerreiro poderá viver em paz, mas até lá você precisa ajudá-lo nessa caçada implacável.

AERIAL ASSAULT

Boa opção para quem gosta de combate aéreo. Neste movimentado jogo, você dirige um caça supersônico em cenários bem variados. Os chefes no final de cada fase também mudam: são navios, aviões etc. Você vai pegando armas diferentes pelo caminho — algumas boas, outras nem tanto. A melhor é a que espalha cinco meias-luas e detona todo mundo em redor.

ALEX KIDD IN HI TECH WORLD

Se você está esperando uma nova e emocionante aventura de Alex Kidd, esqueça: este jogo é do tipo estratégico. O personagem terá que pegar objetos, telefonar, usar senhas, falar com pessoas — enfim, fazer quase uma gincana. O game

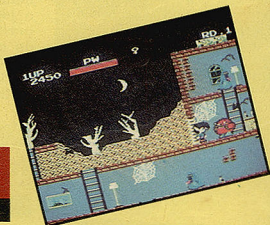
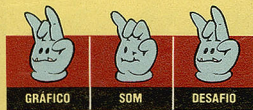
WORLD GAMES

Este game deveria chamar-se Olimpíadas do Faustão, pois as modalidades esportivas são as mais estranhas. Além do rodeio e a patinação com obstáculos, há ainda uma prova para ver quem consegue equilibrar-se sobre um tronco que rola rio abaixo. A quarta modalidade é ainda mais curiosa: arremesso de tora, com o detalhe que se você errar será enterrado no chão pela própria. Vai exigir muita habilidade.

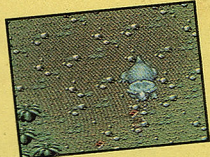
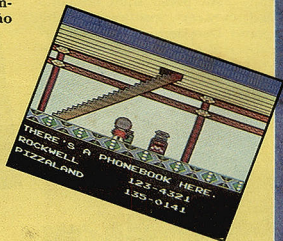
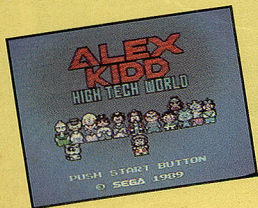
GRAFICO | SOM | DESAFIO

GHOST HOUSE

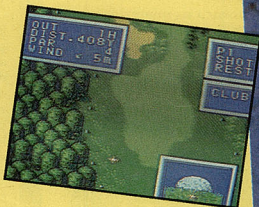
Você explorará os mistérios e perigos de uma casa mal-assombrada, onde há muitos itens para recolher e portas para fuçar. Um jogo de habilidade e rapidez.

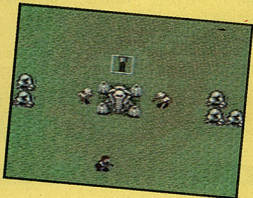
GHOST HOUSE
HI-SCORE 0
PUSH 1 PLAY START BUTTON
OR
PUSH 2 PLAY START BUTTON
©SEGA 1986

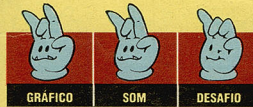
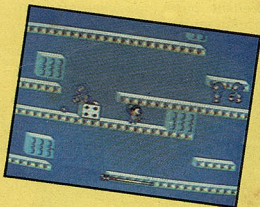
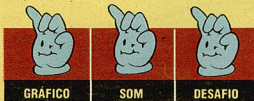
GRÁFICO | SOM | DESAFIO

TIME SOLDIERS

Este jogo até que tem um enredo bem original: uma viagem pelo tempo para resgatar cinco crianças aprisionadas. Você será um soldado que, através de uma máquina do tempo, vai a Roma, à Pré-História e outras épocas distantes para cumprir seu objetivo. Será preciso lutar contra os chefes destas épocas, como deuses, dinossauros, tanques de guerra e outros bichos.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

tem diálogos demais, o que pode torná-lo cansativo e de difícil compreensão para jogadores que não manjam muito de inglês.

SELECT

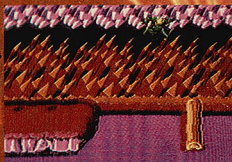
LANÇAMENTOS NACIONAIS – MASTER SYSTEM

GOLFMANIA

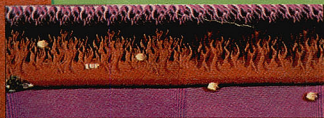
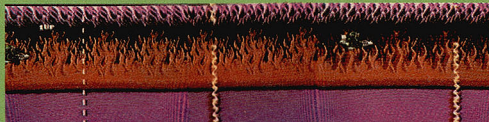
Mais um título para ser experimentado pelos esportistas. Neste jogo você estudará a tacada por vários ângulos — de cima, de lado ou em close — e poderá também controlar a velocidade da bola. Os mais craques poderão experimentar tacadas radicais, onde a bolinha faz até curva.

GAIN GROUND

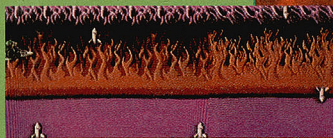
Num futuro muito distante, os homens divertiam-se numa arena lutando contra andróides. Certo dia, o computador central que comandava os andróides endoidou e o jogo virou um massacre. Você participará desta competição de vida ou morte, tendo que conduzir seus personagens à vitória e à saída da arena, que na verdade é um labirinto.

Teddy está preso num labirinto cheio de caracóis, besouros e criaturas como Den-Den, com uma enorme cabeça de dragão e que adora devorar criancinhas. Como se tudo isso já não fosse um pesadelo, este joguinho tipo plataforma está lotado de armadilhas. Seja esperto.

Garoto esperto sabe disso:
Game Boy* e Case Boy® foram feitos um para o outro.
Chegou agora o CASE BOY®, estojo de plástico injetado, que facilita o transporte, protege contra riscos, impacto e sujeira o Game Boy*, sem limitar os recursos do seu video game portátil. Seja o primeiro da turma a ter o CASE BOY®. Seus amigos vão babar de inveja!! CASE BOY® o estojo do Game Boy*.
À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
VENDAS NO ATACADO: Tel: (011) 277-8091
CASE BOY
Chips do Brasil
Nintendo GAME BOY
O GAME BOY* É MARCA REGISTRADA NINTENDO* CORP. USA.
A palavra do campeão:
Eu jogo com cartuchos INTERATIVE®, SACOU!!
Ivan Luis de Oliveira (Lobão), responsável pelas dicas de jogos da Dimensão Video e colaborador de revistas e jornais especializados, recordista em mais de 150 jogos.
Você também pode ser fera no video game, igualzinho ao campeão Lobão. Os cartuchos INTERATIVE® tem sempre os lançamentos mais quentes e os jogos mais animados, prá você curtir numa boa.
CARTUCHOS INTERATIVE®:
PRÁ VOCÊ DETONAR!!
Game for NINTENDO
THE GULF WAR
I·N·T·E·R·A·T·I·V·E
Chips do Brasil
IND. IMP. EXP. REPRES. LTDA.
NINTENDO* É MARCA REGISTRADA DA NINTENDO* CORP. USA

PARTE 2

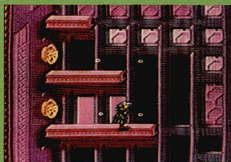
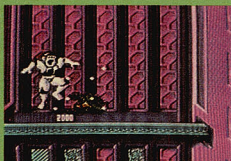
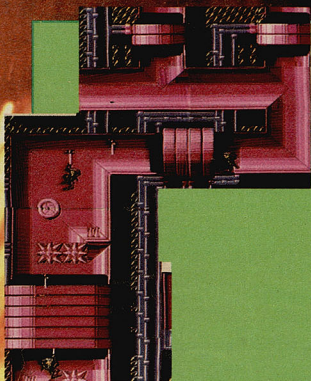
Animal, radical, superdecente, Battletoads surpreendeu mais uma vez os nossos pilotos. Depois de dias a fio calejando os dedos no joystick, eles chegaram à conclusão de que precisavam de um pouco mais de tempo para terminar este incrível game. Assim, nesta matéria, trazemos as estratégias e minimapas que mostram quais são os desafios das três fases que compõem o Plano C e a primeira etapa do Plano D, que é o último. Na próxima edição pretendemos revelar o final da novela Battletoads. Não perca!

Piloto: Marcelo Hayashida
Fotos: Ivson Miranda

FIRE ZONE

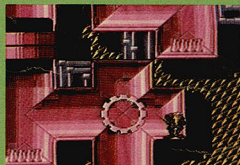
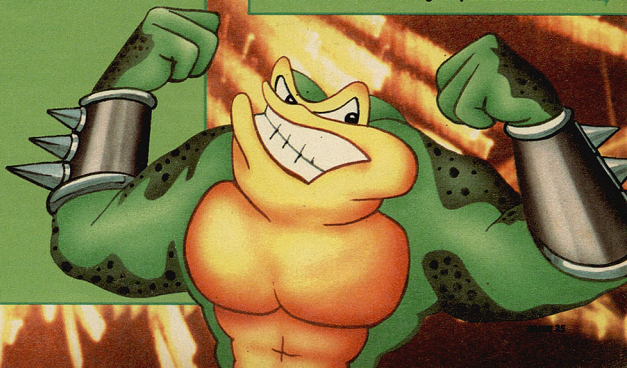
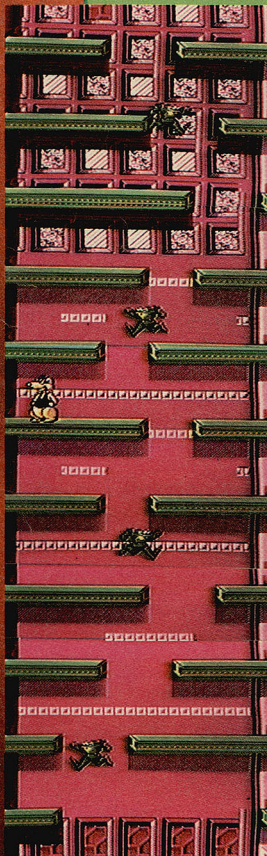
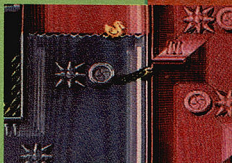
Você iniciará o trajeto desta fase a pé, saltando espaços vazios e esmurrando inimigos. Procure pular de uma ilha para outra pela parte de cima, onde a distância entre as bordas é menor.

Na segunda parte da Fire Zone, você toma uma navezinha e, assim como na fase do jet ski, tem de desviar de obstáculos dirigindo em alta velocidade. O primeiro obstáculo a surgir são barreiras. Depois, vem uma chuva de meteoros. Escape deles com movimentos para baixo e para cima.

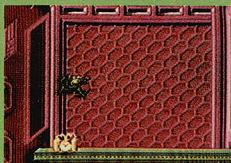
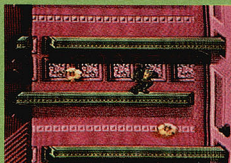
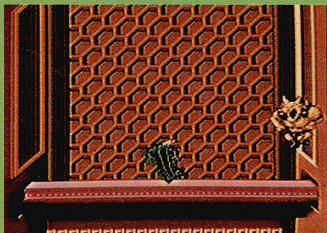
Tem também estes infernais foguetinhos, que surgem de todos os lados e cruzam a sua frente em várias direções. Olhe primeiro para os que vêm de baixo e, depois, para os de cima.

ELEVATOR SHAFT

Aqui você terá de subir piso por piso, aproveitando o momento em que surgem as brechas nos andares. O problema é que estas brechas ficam movimentando-se o tempo todo e, pra complicar um pouco mais, surgem obstáculos dos quais é preciso desviar.

São bolas que rolam piso abaixo... ...gases venenosos...

...ou ventiladores que sugam tudo que passa por perto, incluindo sapos descuidados.

No final da Elevator Shaft existe um chefe. Apesar de armado e grandalhão, ele pode ser pacientemente derrotado se você socá-lo toda vez que ele pára de movimentar-se.

GARGANTUA DUCTS

Nesta fase é preciso andar por um labirinto de tubulações e poços d'água freqüentados por muitos perigos. O primeiro que você vai encontrar um robô: mate-o antes que ele exploda com tudo.

Para descer aos lugares mais difíceis, pegue uma carona no helicóptero.

A roldana vai perseguir o seu sapo rapidamente. Corra mais do que ela e encontre recantos seguros para descansar.

Nos poços existem enguias, peixinhos que parecem inofensivos mas têm a força de uma martelada, tubarões e simpáticos patinhos de borracha. Mande soco neles, pois são todos perigosos.

THE GARGANTUA

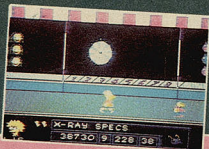
Agora você está muito próximo do encontro com a malévola Dark Queen. Esta fase representa a parte traseira da Gargantua, a enorme nave alienígena que protege a torre da rainha. Ao contrário do que acontece na fase Elevator Shaft, nesta você terá de descer de andar em andar — ora em ziguezague, ora despencando vertiginosamente entre as brechas dos pisos. Treine, mas treine muito, pois um movimento em falso e você vai virar um sapo frito.

Nos pisos você vai encontrar gases venenosos, ratões pentelhos que tentarão atrapalhar sua descida, bolas e até uma bomba que é preciso chutar antes que exploda.

Lá embaixo, no final da fase, há um chifrudo que é jogo duro de derrotar. Você saberá como enfrentá-lo e o que virá depois na próxima edição de AÇÃO GAMES.

NINTENDO TOP SECRET

CRIME BUSTERS

No primeiro estágio, mire bem o policial e não pare de atirar. Com isso, você atingirá todos os outros inimigos.
ALISSON HAUTSCH OIKAWA
Curitiba, PR

ROCK MAN 3

Para recarregar as energias em qualquer momento do jogo, aperte o botão Select. Este truque só funciona com o game padrão japonês.
FERNANDO MONTEIRO
Porto Alegre, RS

THE SIMPSONS

Descobrimos mais um truquezinho para este game incrível. Ao tentar a sorte na roleta do parque de diversões, use o ímã para influenciar o resultado a seu favor: você ganhará uma vida extra. Só não esqueça de comprá-lo na loja Toys'n Stuff, na fase 1.

DOUBLE DRAGON 2

Quando seu medidor de energia estiver com apenas dois quadradinhos, use este truque para recarregá-lo. Jogando no modo dois jogadores, deixe-se abater pelo parceiro e então ele ficará com a sua vida. Em seguida, ataque o personagem do seu parceiro para ficar com a vida dele. Você perceberá que os dois continuarão com o mesmo número de vidas, mas as energias estarão recuperadas.

Outra dica é para quando você enfrentar um dos gigantões do jogo. Se houver alguma escada por perto, um dos jogadores deve subir nela enquanto o inimigo for em direção ao outro jogador. Assim que ele passar pela escada, desça um pouquinho para chamar sua atenção e o gigantão virará para persegui-lo. Nesse momento, o outro jogador deve atacá-lo por trás. Repita a operação até derrotar o gigante.
ANDERSON QUILES
São Paulo, SP

SHADOW NINJA

Você poderá fazer uma seleção de estágios neste jogo, bastando apertar os botões A quatro vezes, B quatro vezes e AB também quatro vezes durante a tela de apresentação. Digitando este código você ouvirá um som diferente, o que significa que o código entrou corretamente. Siga então as combinações do quadro abaixo para ir direto ao estágio escolhido.

Estágio	Controle 1	Controle 2
1-2	—	B
1-3	—	A
1-4	—	A,B
2-1	B	—
2-2	B	B
2-3	B	A
3-1	B	A,B
3-2	A	—
3-3	A	B
4-1	A	A
4-2	A	A,B
4-3	A,B	B
5-1	A,B	B
5-2	A,B	A

DOUBLE DRAGON 3

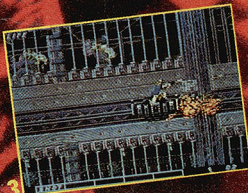
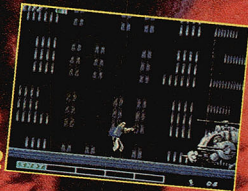
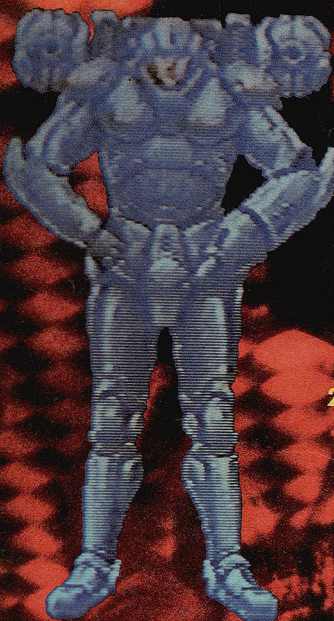
E, aí, já conseguiu detonar Cleópatra, o último desafio deste game? Se você ainda não levou a melhor, experimente iniciar a missão 5 com os personagens Chin e Ranzou — assim você economizará as energias de Billy e Jimmy para o confronto final. Para defender-se de Cleópatra, movimente-se na tela em sentido diagonal. E, para atacá-la, use o giro com voadora. São necessários nada menos que 25 golpes para derrubar a Rainha do Egito.

GAME GEAR
POWER
FUEL
MISSILE
BOOST
imagem simulada do próprio jogo
SEGA

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

ESWAT

Eswat é um jogo relativamente novo para o Mega Drive e que tem feito a moçada debulhar os dedos no joystick. Ele exige uma boa dose de habilidade manual e muitas tentativas para sacar quais as armas mais eficientes diante de cada inimigo. Neste roteiro para terminar o jogo, as dicas do nosso piloto *Rodrigo Rocco de Oliveira* ajudarão você a enfrentar os maiores desafios do tira da corporação Eswat contra o império de EYE.

PRIMEIRA MISSÃO

1. Ao conduzir o seu tira pelas violentas ruas da cidade, fique atento às vidraças: delas saem inimigos que sempre poderão surpreendê-lo.

2. O chefe desta fase é o helicóptero. Procure sacar o padrão de movimento dele, e fique nos cantos da tela para escapar dos tiros.

SEGUNDA MISSÃO

3. Ao tomar o elevador, suba logo no primeiro trilho vertical que encontrar. Depois dobre à direita entre o terceiro e quarto andares, tomando a direita novamente. Seguindo este trajeto, você encontrará um guarda. Ao matá-lo, ganhará uma vida.

4. Atenção: quando você achar a placa GO não se esqueça de pular o buraco. Se cair nele, terá que começar tudo de novo...

5. Os chefes desta fase são dois robôs gêmeos. Um deles fica pulando e mudando de lado, enquanto o outro fica imóvel. Sua estratégia para derrotá-los é ficar agachado e virar-se sempre de frente para o lado em que estiver o robô saltitante. Mate-o primeiro e depois pegue o outro. Você poderá neutralizar os tiros deles com os seus.

TERCEIRA MISSÃO

6. Agora que o seu tira entrou para a corporação Eswat, será preciso aprender a usar o equipamento. A primeira arma que você pegará é o canhão PC — ideal para matar os caras de preto. Use a RL para detonar os robozinhos vermelhos já no primeiro tiro. A Super é a melhor arma para prosseguir nesta fase. Dica: quando seu medidor de vida estiver com o nível baixo, fique com a arma normal (Shot). Ela é a única que você não perde quando morre.

7. O chefão da terceira fase pode ser derrotado com a Super. Espere a cabeça dele se soltar, pule-a e fique atirando.

QUARTA MISSÃO

8. Neste local, você pode fazer uma ponte para atravessar o fosso de lama negra. Atire nas bóias do teto: elas cairão e ficarão flutuando na lama.

9. Os pontos vulneráveis deste chefe são as três lanterninhas. Usando o Burner (para flutuar) e a arma Super, detone primeiro a de cima. Depois parta para a de baixo, usando os mísseis RL. Na do meio, mude para o canhão PC e arrebente. Para alcançar este alvo, você precisará desligar o Burner e ficar saltando na plataforma para desviar dos inimigos.

QUINTA MISSÃO

10. Nesta fase você encontrará pisos listrados em azul e em laranja. Ao pisar nos azuis, você terá o Burner recarregado. Os de cor laranja fazem o mesmo, mas tiram sua energia vital.

11. Prepare os dedos para uma prova de habilidade: pular somente nos degraus com a flechinha para baixo. Com estes movimentos, a escada vai desenrolar todinha e desaparecer.

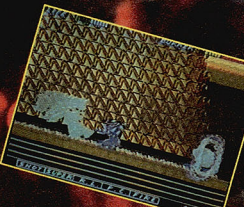
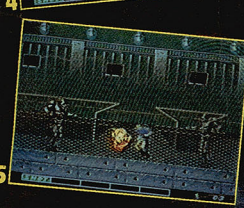
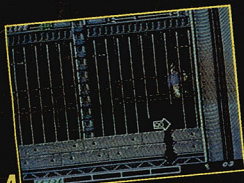
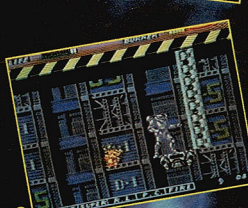
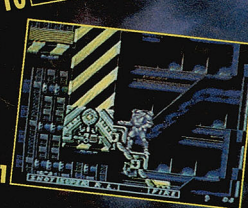
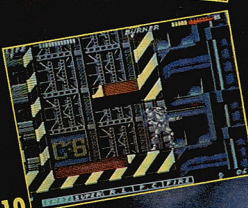
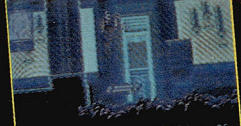
12. Para vencer estas barreiras você precisará do skate espacial. Quando não puder passar com o skate, deixe-o ir na frente, ligue o Burner e corra atrás. Toda vez que você pisar no skate o Burner será recarregado.

13. Pouco antes de enfrentar o chefe desta fase, seu Burner ficará com energia total temporária. Aí você poderá flutuar para escapar dele e atirar em seu ponto mais fraco: o olho.

Foto de Fundo: Martin Gurfein/Azul

SEXTA MISSÃO

14

19

14. Não deixe este bichinho azul grudar em você, pois ele tira as suas energias.

15. A primeira vez que o chefão dos esgotos surge do solo acontece sempre no mesmo lugar. Por isso, fique no canto esperando e caia matando. Derrotá-lo será bico.

SÉTIMA MISSÃO

15

20

16. Detonar este moedor de robôs é fácil: fique do lado esquerdo da tela esperando ele aparecer. Quando a máquina entrar na tela, ataque rapidamente as lampadinhas vermelhas com o canhão PC e tchau, tchau!

17. Deste ponto, solte misseis RL para fazer a plataforma abaixo descer um pouco mais. Em seguida, pule sobre ela, destrua o laser à esquerda e acabe de explodir as plataformas com o canhão PC.

16

21

18. Você não terá problemas com o subchefe desta fase flutuando com o Burner neste ponto e atirando com o canhão PC. Terminado o serviço, o chão se abre e você deve descer com cuidado.

19. Não é preciso ficar cara a cara com o chefe para enfrentá-lo. Use os misseis RL até que ele exploda e vire aranha. Depois, fique protegido no cantinho direito e mande bala com o PC!

OITAVA MISSÃO

17

18

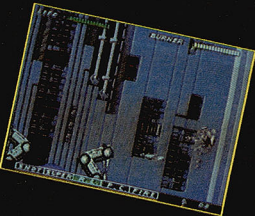
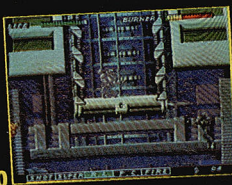
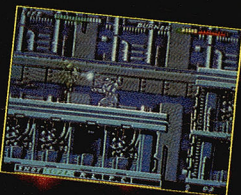
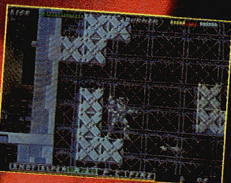
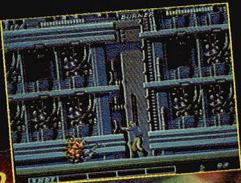
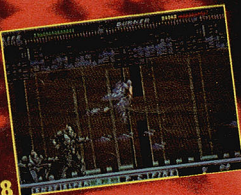
22

23

20. Indo de elevador até o grande encontro com o chefe EYE, tenha o cuidado de ficar sempre agachado nos cantos para reagir melhor aos ataques dos guardiães.

21. O elevador o levará até uma sala cheia de cópias dos trajes Eswat. E como se não bastasse, surge de repente o grande chefe vestido com um armadura igual à sua! Fique longe dele, atirando com a arma PC até enfraquecê-lo. O último recurso dele será usar a arma Fire, mas quando isso acontecer você já sabe: ele perderá todas as suas forças.

22. O combate é tão violento que você e o inimigo perderão suas armaduras, enfrentando-se com a cara e a coragem. Mas a esta altura, quem vai levar a melhor é você, claro.

23. O valente tira da Eswat termina sua missão e deixa o quartel general do grupo EYE totalmente arrebentado. Aí ele pega seu carro e volta tranqüilo para casa. Até que parece fácil, não?

EQUIPAMENTO DE JOGADOR
Para você que se considera um profissional do ramo, um verdadeiro mestre, está sempre procurando fórmulas e equipamentos para superar sua própria marca, chegou **Dynavision 3.**
O **Dynavision 3** é compatível com os cartuchos Nintendo* e tem um Joystick com exclusivo sistema Turbo Duplo que possibilita tiros contínuos.
Os Mestres do Jogo até o apelidaram de **Jet Control.** Ele é anatômico, dando assim agilidade, movimentos precisos e toques decisivos.
O **Dynavision 3** ainda tem fone de ouvido estéreo, **Dual Connector System** e saída separada para audio e video.
Dynavision 3, para quem despreza poucos pontos. Afinal, este é um equipamento para profissionais.
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
DYNAVISION 3
Roupas - Benetton/Lee/Status Foto Ótica Foto: Jokaff * Nintendo é Marca Registrada da Nintendo Corp. Japan/USA
Motion/Gralix
DYNAVISION3
PARA PROFISSIONAIS

MEGA DRIVE

TOP SECRET

THE REVENGE OF SHINOBI

Ao sair do labirinto, na tela onde está escrito Exit, existe um pacote de força escondido no canto esquerdo da tela, bem pertinho da parede

PABLO GOMES
São Paulo, SP

Este pacote será muito útil para matar o Neo Zeed. Use a magia do Ikazuchi e vá para perto dele, apertando o botão de ataque. Quando a magia acabar, repita o truque e continue levando-o para o canto.

FABIO POPINIGIS
Brasília, DF

Outra maneira de matar o Neo Zeed é usar a magia Ikazuchi e ir para o canto direito da tela. Fuja e dê espadadas, assim você acabará com ele rapidinho

FLAVIO AUGUSTO IRYODA
Taguatinga, DF

MOONWALKER

Aqui vai uma estratégia para vencer o sexto round, onde você irá ao encontro do Mr. Big. Centralize o vilão em seu radar para depois atirar nele. Preste atenção no painel de sua nave, pois ele indicará quando você atingir o alvo ou for atingido.

HERBST MARTINS GOMES
João Pessoa, PB

SUPER MONACO GP

Com estes códigos você já começa o jogo em Mônaco, dirigindo a Madonna, e com tantos pontos que até um mau resultado o fará ser campeão.

15G2 B3E4 DJ00 0000
000H 00J2 C4H7 658A
B9DE F0H9 1000 0041
0000 0000 F200 71D7

FRIEDRICH NEWMAN
São Paulo, SP

ALTERED BEAST

Para derrotar Neff, na fase cinco, escolha o dragão. Fique sobre a cabeça dele e aperte o B várias vezes. Como Neff não dá socos para cima, será derrotado. Para escolher a criatura em que quer transformar-se, você já sabe: aperte os botões A, B, C, Direcional para esquerda/para baixo e Start, tudo ao mesmo tempo.

FABIO TORRES RABELO
Juiz de Fora, MG

TRUXTON

Durante o jogo você verá um objeto oval na tela com pequenos círculos acima dele. Se a cor destes círculos for igual à da sua arma, pegue-o: você ganhará um ou dois caças extras ao atingi-lo.

GOLDEN AXE

Existe uma manha neste jogo que só funcionará no modo dois jogadores. Na hora em que os personagens estão dormindo, faça com que um lutador dê espadadas no outro e não pegue as mágicas. Para o truque funcionar, pelo menos um dos jogadores tem que estar com vidas a menos.

MARCELO SEGATTO
São Joaquim da Barra, SP

LAST BATTLE

No capítulo 3, para derrotar o homem negro das duas imagens, vá para o lado esquerdo da tela, ajoelhe-se de frente para ele e comece a golpeá-lo. Se isto for feito corretamente, ele não conseguirá transformar-se em dois nem atingi-lo.

SUPERESTRATÉGIA

Master System

GHOULS'N GHOSTS

Ajude sir Arthur a salvar a princesa do reino e derrotar o diabólico Loki. Piloto: Ricardo Samezima de Souza

APRENDA A USAR OS PODERES DE ARTHUR

ARMAS

JAVELIN

É a arma com que você começa o jogo. Atira continuamente.

DAGGER

Mais rápidas e poderosas que os Javelin, estas facas são sempre atiradas de três em três.

AXE

Golpes ainda mais fortes podem ser dados com o machado, que também atira de três em três.

DISCUS

Ótima para fustigar inimigos grandes, a arma dos discos voa rente ao chão quando atirada de joelhos.

FIREBALL

São bolas de fogo que podem ser atiradas para baixo. Basta pular e atirar com o botão Direcional para baixo.

MÁGICAS

FIRE MAGIC

Solta quatro bolas de fogo, que se espalham em todas as direções. Consome um quadradinho de energia quando usada.

THUNDER MAGIC

Libera três raios fulminantes. Também consome um quadradinho.

SHIELD

Forma um escudo protetor que deixa Arthur invulnerável por alguns segundos. Gasta dois quadradinhos.

DOUBLE MAGIC

Cria um sósia de Arthur para confundir o inimigo. Consumo: quatro quadradinhos.

BOMB MAGIC

De efeito explosivo, esta mágica é a mais forte. Em compensação, tira seis quadradinhos de energia.

MUNDO 1
THE HILL OF TORTURE

1. Os cenários desta fase mostram uma espécie de cemitério. Os inimigos não darão muito trabalho; tente, portanto, localizar as arcas escondidas no terreno. Para fazê-las surgir, é preciso ficar pulando e explorar todos os lugares.

2. 3. Do interior das arcas, ora surge um mágico — cuidado, ele pode enfeitiçá-lo — ou portas por onde Arthur entra para pegar armas e mágicas. É assim que você vai montando seu arsenal.

4. O chefe no final do mundo 1 é o dragão. Fique embaixo da cabeça dele mandando fogo!

MUNDO 2
THE DECAY VILLAGE

5. Na primeira etapa deste mundo, você encontrará cabeças enormes que tentarão esmagá-lo. Mais adiante, o desafio são as pontes. Para atravessá-las sem perigo, memorize os lugares onde elas ficam com buracos.

6. O chefe deste estágio é um demônio voador. Aproveite os instantes em que ele fica no alto da tela, logo no começo, para acertá-lo. Depois ele irá pular de um lado para outro.

7. Na segunda etapa, Arthur tem que pular de plataforma em plataforma num cenário de chamas e lavas. Uma ajudinha para atravessar o terceiro vão: ainda na plataforma alta, à esquerda, dê alguns pulos bem na pontinha da plataforma alta, à esquerda. Com isso, surgirá um baú na do meio. Suba nele para pular sobre o vão.

8. O chefão do mundo 2 é um leão que fica deslocando-se em movimentos circulares na tela. Fique sempre de frente para ele e atire.

MUNDO 3
BARON RANKLE'S TOWER

9. O começo desta fase é de scroll (movimentação) vertical, e você usará elevadores para subir até o alto da torre. No caminho, destrua as estátuas com espadas.

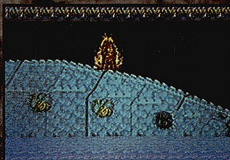
10. Para passar por esta encruzilhada, use a mágica shield. Você atravessará ileso.

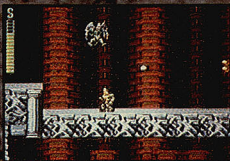
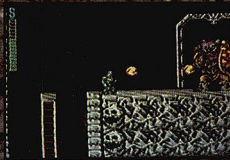
11. Na segunda etapa, pegue carona nas plataformas e ande sobre as línguas dos demônios. Para atravessar lugares estreitos, às vezes é preciso deixar o mágico transformá-lo em pato...

MUNDO 4
THE CRYSTAL FOREST

12. O chefão que você encontrará lá em cima é esta nuvem nada passageira. Sua maior dificuldade será desviar-se dos raiozinhos: para isso, use o shield. Atire no olho da nuvem com uma arma forte.

13. A primeira etapa da floresta tem troncos de árvore que soltam bolas caveiras. Na hora em que surgir uma escada, não desça: continue o caminho pela parte de cima.

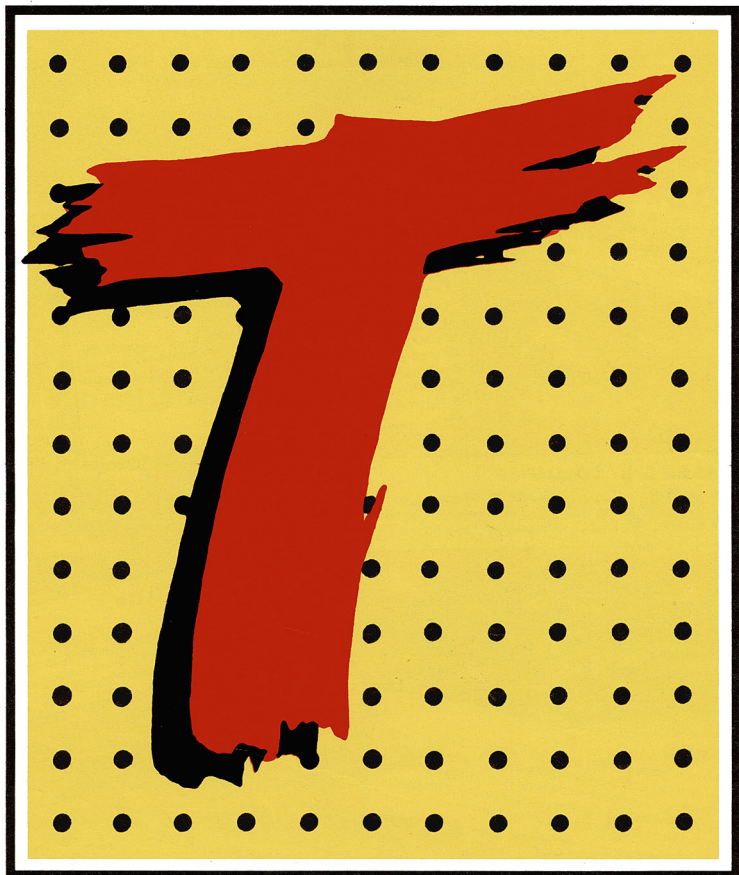
14. 15. Já na segunda parte, Arthur deslizará sobre corredeiras, dificultando o controle. Ao dar saltos, cuidado com os espinhos e as pontas verdes dos tetos. Para detonar com as mãos, chegue bem pertinho e solte a mágica do fogo. É batata.

16. O chefão da floresta é uma lagartona com buracos de onde saem vermes. Use a mágica do fogo para destruir estes ninhos de vermes.

MUNDO 5
THE CASTLE

17. No interior do castelo, Arthur enfrentará alguns inimigos conhecidos — como o dragão, o demônio e a nuvem. Combata-os com as mesmas estratégias da primeira vez.

18. A novidade é este monstro grandalhão, que aparece duas vezes: uma, sozinho, e outra, com um irmão gêmeo. Seu bafo de fogo só chega até certo ponto, e você pode ficar atirando à distância com uma arma forte.

19. Depois vêm as abelhas, que se reúnem e viram uma abelhão. É nesta hora que você deve atirar, ficando bem embaixo dela.

20. Terminando o castelo, Arthur terá que retornar ao início de sua jornada, para pegar um poder mágico e enfrentar Loki, o grande demônio. O poder está num dos baús da última fase.

21. Da segunda vez que entrar no castelo, você encontrará Loki sentado em seu trono. O ponto fraco dele é a cabeça. Fique bem embaixo dela mandando tiros para cima, ou então suba num de seus joelhos para chegar mais perto. Se quiser, use mágicas para enfraquecê-lo, e boa sorte!

TRANSAMÉRICA

FM 100,1

MASTER SYSTEM

TOP SECRET

JOGOS DE VERÃO

No half-pipe, para ganhar velocidade, basta apertar o botão D bem no meio e segurar, assim não é preciso colocar para cima ou para baixo na rampa.

FÁBIO M.C. MONTEIRO
Rio Branco, AC

KENSEIDEN

Yonesay, o mestre, só morre se você atingir as bolas de fogo que ele solta. No inimigo que vem depois você deve acertar bem a cara e, apesar do medidor de vidas dele não diminuir com os tiros, não desanime: de repente a cara dele vai ficar azul e aí sim o medidor começará a descer.

ADRIANO COELHO DOS SANTOS
Sobradinho, DF

SHAPES AND COLUMNS

Quando o tempo do jogo estiver acelerado, escolha uma cor e concentre-se nela. Agrupe as colunas que têm peças desta cor, eliminando de preferência as diagonais.

SUPER MÔNACO GP

Ao montar seu carro, procure equipamentos que dêem mais estabilidade nas curvas e velocidade nas retas. Uma boa combinação é esta aqui: aerofólio tipo 3, motor Vapor V8, pneus tipo soft e transmissão a escolher.

OUT RUN

Na primeira fase, compre um nitro e pneus. O nitro é uma espécie de turbo, dando mais rapidez ao seu carro. Com isso, batendo seu veículo contra a lateral do inimigo, ele será mais facilmente danificado. E, com os novos pneus, sua estabilidade nas curvas e ultrapassagens aumentará.

THUNDER BLADE

Na última fase da refinaria você põe seu helicóptero no canto superior direito da tela e com isso não baterá nos canos. Os tiros dos tanques também não o atingirão, bastando apenas desviar dos ataques de helicópteros e aviões.

ADRIANO COELHO DOS SANTOS
Sobradinho, DF

MAZE HUNTER 3D

Quando você for pegar o bastão, em qualquer fase, espere o inimigo chegar bem perto para destruí-lo e agarrar o bastão ao mesmo tempo. Com esta tática, você ganhará uma vida.

FÁBIO M.C. MONTEIRO
Rio Branco, AC

ONTEM PASSOU UM FILME DE MONSTRO CHOCANTE NA TV...

SÓ QUE EU NÃO VI!

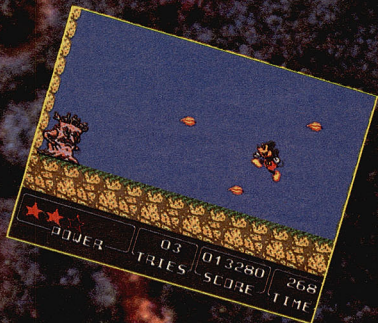
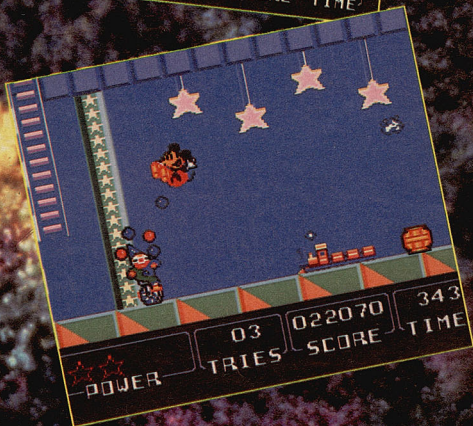
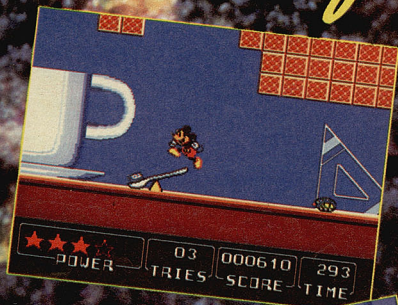
Pra você não perder os melhores programas que
passam na telinha, a revista Contigo está lançando
Programação TV. Todas as datas e horários dos shows,
filmes e toda a programação da televisão.
Tudo comentado e cheio de dicas
pra você fazer sempre o melhor programa.
Agora, na revista Contigo você fica sabendo de tudo.
Tudo meeesmo!

TV *programação*

O SEU MELHOR PROGRAMA
DIA-A-DIA, TODA SEMANA EM **contigo!**

EDITORA
AZUL

Lançamentos e dicas para os joguinhos que você leva para qualquer lugar

Game Gear

Mickey Mouse in the Castle of Illusion

Num jogo muito parecido com a versão para o Master System, Mickey tem que explorar os mistérios do castelo de Mizrabel — a bruxa que raptou Minie. Em cada porta do castelo há um mundo diferente, como os dos brinquedos, dos doces ou da biblioteca. No final de cada fase Mickey terá que pegar uma pedra preciosa e, juntando todas as pedras encontradas no jogo, poderá encontrar-se com a bruxa.

Título: Mickey Mouse in the Castle of Illusion
Criação: Sega
Lançamento: Tec Toy

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

Shinobi

A versão desse clássico da Sega para o Game Gear é mais parecida com o jogo já existente para o Mega Drive. O ninja Musashi parte heroicamente em busca de Zeed, o dono de um império nefasto que quer dominar o mundo. No caminho, ele encontrará muitos perigos, labirintos e aventuras — como equilibrar-se no`teto de um trem em movimento. Sucesso garantido.

Título: Shinobi
Criação: Sega
Lançamento: Tec Toy

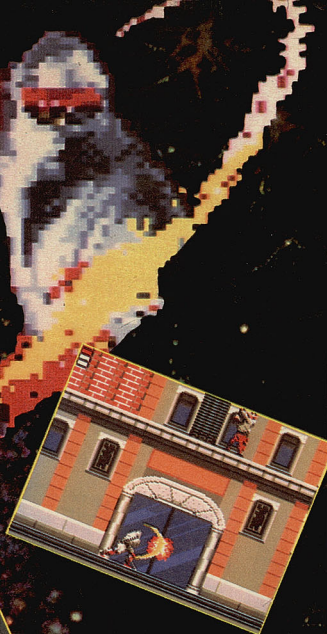
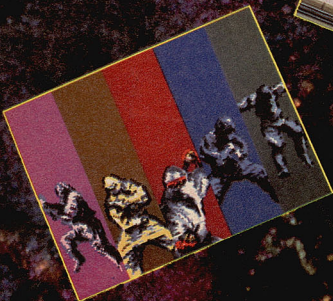
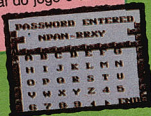



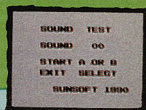
Foto de Fundo: Martin Gurfein Azul

DEADHEAT SCRAMBLE

Para fazer a seleção de nível neste jogo, espere pelo aparecimento da tela de apresentação e aperte o botão **B** oito vezes, **A** oito vezes e novamente o botão **B** tantas vezes quantos forem os estágios que você quer pular. Se, por exemplo, você quiser começar pelo nível quatro, aperte o **B** três vezes, e assim por diante.

GORGOYLE'S QUEST

Com esta password, você irá para o final do jogo e ainda terá o máximo de ouro, vidas e armas:
NPAN - RRXY

BATMAN

Se você curte os sons deste game, aí vai uma dica para fazer o test sound. Enquanto aparece a tela de apresentação, aperte o botão Direcional na diagonal para cima/direita. Em seguida, pressione o Start e veja a tela para a seleção de som.

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Diretor de Redação: Eugênio Bucci **Redatora-chefe:** Regina Giannetti **Supervisor de Arte:** Michel Spitale **Editora de Arte:** Deise Bitinas **Diagramadores:** Celso da Silva Gama, Sônia Regina Aversa **Colaboradores: Arte** - Fábio Carli, Lucila Faleiros, Murilo Rodrigues, Renata Borges Soares **Revisão** - Thaís Helena de Souza Juarez **Fotografia** - Ivan Carneiro, Martin Gurfein, Nicola Labate (Estúdio Azul) **Ilustrações** - Priscilla L. Farias, Silvio Vitorino **Consultores** - Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira **Texto** - Deborah Peleias **Correspondente Internacional:** Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho **Supervisora:** Rosangela Cassilio **SP-Contatos:** Ana Maria S. T. Lobo, Claudia Solano, José Estevão Favaro **RJ-Contato:** Mônica Campos **Coordenadores:** José Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes **Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato **Gerente de Promoções:** Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araujo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emílio Rondeau (Los Angeles)

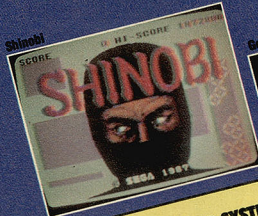
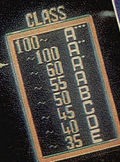
Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretor Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: agosto/91 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME

Shinobi

Golden Axe

RECORDES MASTER SYSTEM

Jogo	Recorde	Jogador
Alex Kidd the Lost Stars	554 700	Christian R. Lamos, MG
Castle of Illusion	138 340	Marcos Roberto Peripato, SP
Galax Force	357 000	Marcos Roberto Peripato, SP
Ghouls'n Ghosts	1 047 200	Marcos Roberto Peripato, SP
Golden Axe	297	Marcos Roberto Peripato, SP
Maze Hunter 3D	581 600	Marcos Roberto Peripato, SP
Missile Defense 3D	771 500	José Henrique F. Coré, RJ
Phantasy Star	64 357	Equipe Death-ly Game, SC
R-Type	1 240 000	Paulo da Silva Pereira, SP
Shinobi	1 872 800	Marcos Roberto Peripato, SP
Zillion II	9 999 990	Equipe Death-ly Game, SC
Wonder Boy	1 099 990	Christian R. Lamos, MG

Maze Hunter 3D

Ghouls'n And Ghosts

Galax Force

Castle of Illusion

OVER

Sword of Sodan

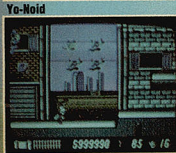
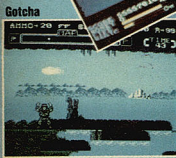
Burning Force

RECORDES MEGA DRIVE

Jogo	Recorde	Nome
Burning Force	479 380	Pedro G.P. Gonçalves, BA
Castle of Illusion	799 200	Rogério David Luiz, SP
D.J.Boy	2 758 400	Equipe Death-ly Game, SC
Revenge of Shinobi	9 050 600	Steffany H. de Souza, MG
Shadow Dancer	964 000	Erick Z. Duriez, RJ
Shiten Myooh	247 400	Pedro G.P. Gonçalves, BA
Sword of Sodan	209 400	Pedro G.P. Gonçalves, BA

Ironsword

Gotcha

Yo-Noid

RECORDES NINTENDO

Jogo	Recorde	Nome
Gotcha	999 990	Pedro Américo F.F. Filho, SP
Ironsword	55 557 016	Jean M. Marinovich, SP
Lengedary Wings	1 254 600	Paulo Roberto Machado, SP
Robocop II	3 224 900	Paulo Roberto Machado, SP
Simpsons	197 140	Eduardo Luís de Melo, SP
Super Contra	8 033 040	Paulo Roberto Machado, SP
Top Gun	2 531 400	Paulo Roberto Machado, SP
Yo-Noid	5 999 990	Leandro Stoppa, SP

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

FAMA
Música e Ídolos

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress

Rio de Janeiro
Rua da Passagem, 123, 8.º andar CEP 22290. Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 252-4333 e 252-6794 FAX, Curitiba PR

Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

LUZES JOYSTICKS AÇÃO!

Filmes de grande sucesso de Walt Disney estão entrando em cartaz nos micros dos americanos

As telinhas dos micros americanos vão ficar com cara de cinema. A mais nova sensação da temporada nos EUA são os jogos com imagens de desenhos animados e filmes, que foram criados pela empresa Walt Disney Software para micros da linha PC e Amiga.

Para quem não conhece, a Walt Disney Software é uma divisão do grupo Disney, só que especializada em jogos eletrônicos para computador. Como os desenhistas detonam nos desenhos animados, na hora de fazer programas de computador o resultado só pode ser um: gráficos chocantes e recursos supersofisticados que usam imagens de vídeo.

Os "atores" são personagens badalados como o coelho Roger Rabbit, o detetive Dick Tracy e o homem-foguete Rocketeer. Nas histórias, o movimento deles é quase cinematográfico, com direito a muitas emoções, tiros, correrias e vilões malvados para combater.

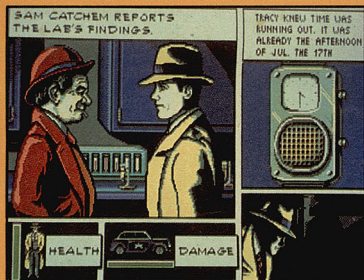
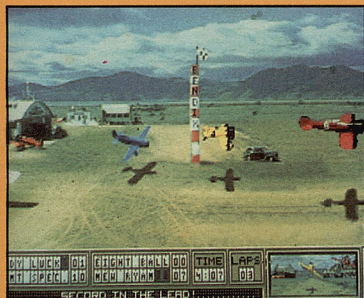
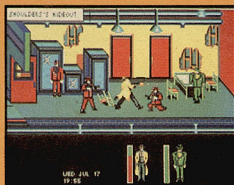
Os fãs de Roger Rabbit vão rolar de rir com o jogo *Hare Raising Havoc*. O programa é um desenho animado interativo, ou seja, você pode mexer nele e mudar o rumo das coisas. A história é hilária: Roger tem a missão de tomar conta de Baby Herman que, mais rápido do que você possa dizer "fraldas molhadas", desaparece!

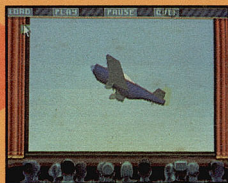
Aí entra você, ajudando o pobre coelho a correr atrás do bebê Herman. É bom conseguir antes que a mãe dele volte para casa e transforme Roger em cobaia de testes para laboratório de cosméticos.

Roger Rabbit: bancando a babá de Baby Herman e aprontando suas loucuras

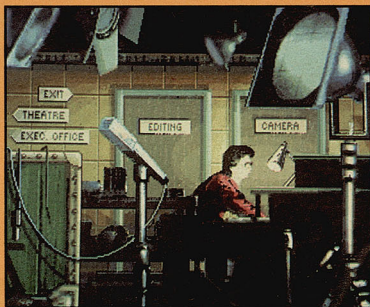
Se história de mocinho e bandido fazem mais o seu gênero, vêm aí dois jogos quentes como rabo de foguete: *Dick Tracy* e *The Rocketeer*. No primeiro, é preciso ter cérebro: Uma lista de crimes espera por você, que deve ajudar Dick cruzando pistas e informações no rastro dos bandidos.

Em *Rocketeer*, nazistas raptam a namorada do homem-foguete, que é perseguido e precisa de sua ajuda para resgatá-la. O grande barato do jogo são as imagens. Além de cenas extraídas dos quadrinhos, o programa inclui trechos com personagens filmados e cenários reais. É chocante!

Para completar o festival de cinema no micro, a Walt Disney tem outro programa chamado *Stunt Island*. Ele é feito sob medida para quem acha que devia ter nascido em Hollywood. Roteiro: numa ilha especial, você vai ser dublê de piloto de cinema e também diretor de filmes. Como dublê, seu serviço vai ser pilotar

Para quem se amarra em Dick Tracy, este game tem todo o clima de mistério e aventura do filme

Saca só a perfeição das imagens de *Rocketeer*: até parece que o filme está passando no seu micro

Stunt Island é para você brincar de cinema, fazendo o papel de dublê ou diretor

aviões Mustang e Pitts Special. Como diretor, vai colocar a mão na massa, usando câmeras e editando seu filme.

Com essa coleção de maravilhas, é claro que a temporada nos EUA vai ser muito quente! Para quem fica no Brasil, a saída é descolar uma viagem aos EUA e passar na loja de Software mais próxima.

COMPUTER GAMES

INDIANA JONES - AVENTURA

Na biblioteca, em Veneza, você precisa pegar três livros. Eles são: o de pilotagem de avião, o *Mein Kampf* de Hitler e o que traz os mapas das catacumbas. Os três estão em estantes diferentes.

No castelo, para passar por Biff, você tem que pegar o troféu na sala do coronel e enchê-lo de cerveja (no andar térreo). Dê o troféu para o alemãozão e ele vai ficar de porre, deixando você passar.

No segundo trabalho, quando está prestes a pegar o Santo Graal, você tem que atravessar a ponte invisível como no filme: com fé. Assim que Indiana aparecer nesta tela, faça-o caminhar direto, sem parar.

TOP SECRET

O leitor Cleyton Arghiropol, de Caneia (Rio Grande do Sul) mandou umas dicas quentíssimas para a moçada que curte o MSX. Mandem bala!

TARTARUGAS NINJA

No último prédio antes da terceira ponte, na terceira fase, você poderá encontrar bumerangues. Pegue-os e saia, repetindo esta operação até conseguir 60 bumerangues. Com eles ficará bem mais fácil matar o destruidor. Ainda no final desta fase, não é preciso matar o Rocksteady; apenas pule sobre o Splinter.

OUTRUN

Na tela de músicas, fique apertando as setas cursoras para a direita e esquerda, rapidamente. Solte e pressione a barra de espaços. Com esse procedimento, quase não haverá carros em algumas das pistas.

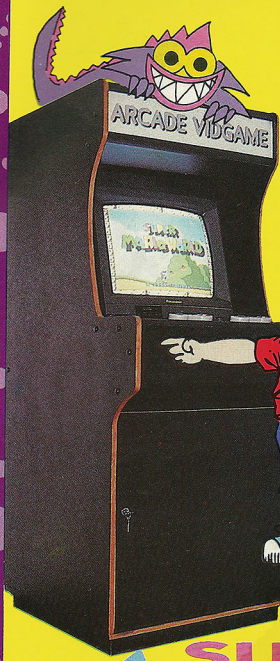
BATMAN — THE MOVIE

Mantenha a tecla ESC pressionada enquanto o jogo carrega. Com isso, você poderá usar os seguintes comandos durante o jogo:

F1 — liga/desliga, imunidade e tempo infinito
F2 — muda de fase
F3 — aborta

ONDE COMPRAR GAMES PARA PC

REVENDAS BRASOFT NO INTERIOR DE SÃO PAULO

Campinas: Fotoptica do Shopping Iguatemi, fone 51-1166
Sorocaba: Fotoptica do Shopping Sorocaba, fone 32-9856
São Bernardo: Fotoptica do Golden Shopping, fone 458-5522
Ribeirão Preto: KMC, Rua Campos Sales 1905, fone 625-5542

ARCADES NA VIDGAME ERA SÓ O QUE FALTAVA!

A VIDGAME é a locadora de games mais avançada do Brasil. Sempre atenta às novidades, a locadora conta agora com o que há de mais interessante em games: O ARCADE.
Muito mais versátil do que um fliperama, pois você tem a opção de trocar o console e o jogo, o ARCADE já se tornou um sucesso na VIDGAME.
Você pode adquirir o seu equipamento completo na própria VIDGAME: ARCADE - TV PANASONIC ESTÉREO 20" - CONSOLE. E ainda tem a opção de escolher entre o NEO GEO e o SUPER NES - a última geração em games.
Você não pode ficar para trás. Instale já um ARCADE em sua loja.

No NEO você joga com o maior cartucho que existe. Ele é quatro vezes maior que um cartucho comum, devido a enorme quantidade de memória que contém. O **NEO GEO** é um super console que funciona com um arranjo de 32 bits, e processa jogos de até 330 megabits. Ele é demais!

Ninja Combat • Nam 75 • Super Spy • Magician Lord

O **SUPER NES** (Super Famicon) é o mais recente lançamento nos E.U.A. Você joga com uma resolução gráfica de 512/488 e pode ter no vídeo 256 cores diferentes, num total de 32.768 cores.
O **SUPER NES** é super colorido.
Super promoção o seu preço de lançamento!

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Big Run • Bombuzal • Actraiser

GAME BOY

GAME GEAR • Shapes and Coluns • S. Monaco • Psycho World • G-Loc • Wonder boy

GAME GEAR

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria ou Franchising para locadora de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

Av. N. S. de Copacabana, 1.133 - L. 108 - Copacabana - Tel.: (021) 267-0543 - CEP 22070 - Rio de Janeiro - RJ
Rua Visc. de Pirajá, 411 - sl. 202 - Ipanema - Tels.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ

POWER TRON

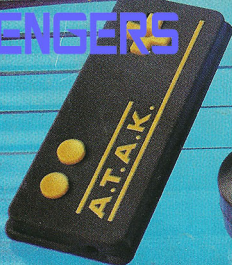
O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

Powertron I - Compatível com sistema Atari
Powertron II - Compatível com sistema Sega.
Powertron III - Compatível com sistema Nintendo.

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414
CEP 01212
S. Paulo - SP

RETRO AVENGERS

ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

ATAK (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida. Ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.

ST 5000 Joystick original para sistema Atari.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR
POWERTRON

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: anderbass

Revista: evil_arthas

Essa revista teve a colaboração do Alexandre de Paula que escaneou as páginas 01, 02, 59 e 60.

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br